

Piff

et son
GADGET
surprise

N° 24

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

Le Mauvais Génie



LE MOIS DES « GRÊLÉS »



En ce mois d'août, une odeur de poudre flottait sur la France. Notre pays, qui avait tant souffert depuis quatre longues années, se dressait contre l'envahisseur nazi. Et l'arrogance de celui-ci fondait au soleil de ce mois d'août. C'était le soulèvement général pour la reconquête de la liberté! Et les maquisards descendus des montagnes reprenaient nos villes à l'ennemi... et les francs-tireurs et partisans, partout, traquaient les colonnes SS désarmées... et Paris prenait les blindés hitlériens au piège de ses barricades. Que d'exploits audacieux, que de sacrifices héroïques vit ce mois d'août, mois des « gavroches », mois des « Grêlés »! Et les pères des « gavroches » et les pères des « Grêlés » avaient, eux aussi, pris les armes... et les bourreaux reculaient, reculaient... ils seraient bientôt écrasés dans leur propre tanière.

Le ton de ce billet, amis lecteurs, vous semble inhabituel. Si vous n'y voyez pas de rapport avec vous, vous vous trompez. Notre journal, qui vous présente le GRÊLÉ 7-13, a tenu à saluer, en ce 25^e anniversaire, cet héroïque mois d'août 1944.

Ce mois où vos parents avaient votre âge

LE RÉDACTEUR EN CHEF :

Georges Raim

De vous à nous de nous à vous

BRIGITTE BAREVAERT,
PARIS-XI^e

— J'ai acheté tous les numéros de « Pif ». Je suis vraiment contente, je les relis tous les jours! Bravo pour les aventures de Pif, elles sont palpitantes.

Je félicite aussi l'auteur de l'énigme policière Ludovic, c'est formidable! Je voudrais savoir son nom?

— Ils sont deux qui travaillent en équipe : H. CRESPI pour le texte, et MOALIC pour le dessin.

PIERRE LABICHE, à
MARSEILLE

— J'aime beaucoup les aventures de « M » le magicien. Cette histoire va-t-elle continuer?

— Bien sûr! Elle connaît d'ailleurs un succès de plus en plus vif. Son auteur, MATTIOLI a une imagination très fertile et un style de dessin très personnel.

Écrivez-nous pour nous donner votre avis.

Suite page 77.



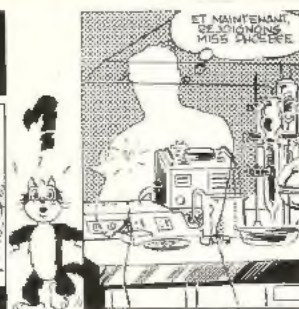
CETTE
SEMAINE



JOURNAL DES JEUX



GADGET SURPRISE
P. 59-60



LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-
ADMINISTRATION

PIF

126, rue
La Fayette
Boîte Postale
n° 77-X
PARIS-10^e
T. : 770-97-39
(7 lig. groupées)
C. C. P.
4620-25

BON
POUR LE
SUPER GADGET
GRATUIT

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. **HEBDOMADAIRE**

PIF

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 28 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements :

LES ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77-X, PARIS 10^e
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :

France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10^e,
Tél. 205-97-28

PIF

demande à tous
ses lecteurs de
faire bon accueil
aux annonces pub-
licitaires.







..cette soit Hercule..dans ce cas on va bien rire...



En effet...

A mon tour de bénéficier du génie...



PAF

Tiens! Ça t'apprendra à faire attention!



Maintenant, suivant la formule tu as droit à trois souhaits mais après..hé! hé!



C'est bien pour ça que je t'ai délivré, tout d'abord je veux me venger de Pif!



Vite! fais disparaître l'eau de la piscine!

Facile!



Je crois comprendre qu'Hercule a cassé le vase et qu'il utilise fort mal ses vœux...



Il va me le payer ce ☹️



Voyons! voyons! que pourrais-je bien demander?!?



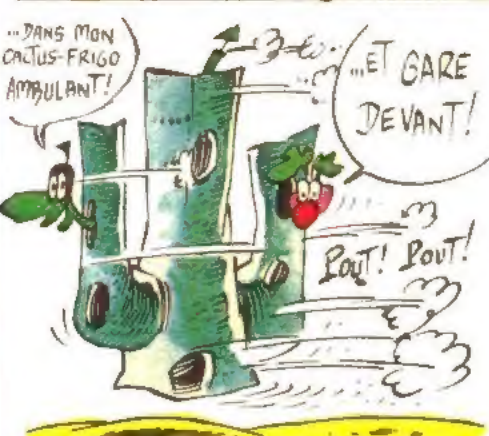
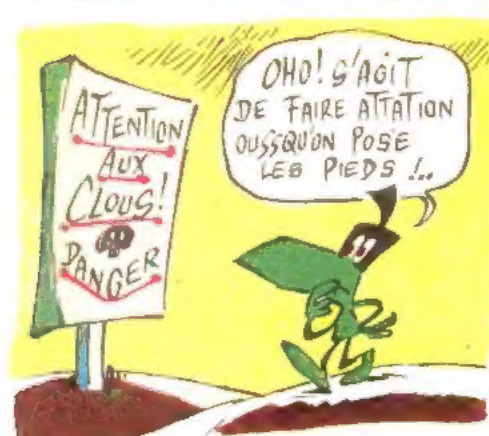
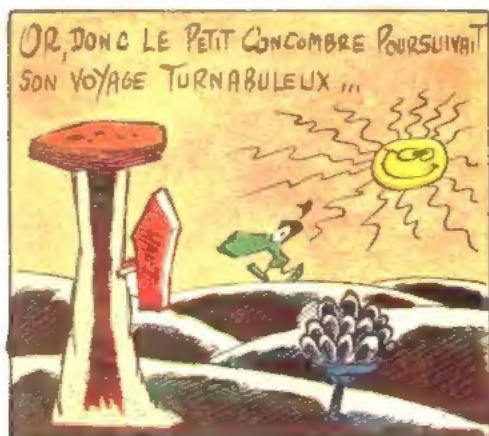


*la semaine prochaine,
dans chaque PIF*
**un gadget qui dégringole
un gadget qui fait...**



Les Aventures Potagères du Concombre Masque

Texte et Dessins: MANDRYKA



COUIK

PAR KAMB.



OH
CE QU'IL
EST HAUT!
POUR UN PEU
IL ME DONNE-
RAIT DES
COMPLEXES



VOTRE GRANDEUR
CONSENTIRAIT-ELLE
À ME DIRE S'IL
FAIT CHAUD LÀ-
HAUT ?



VOYEZ COM-
ME IL EST,
IL NE DAIGNE
PAS RÉPON-
DRE.



MAMAN COUIK LE
DISAIT BIEN. PLUS
C'EST GRAND, PLUS
C'EST BÊTE.



BOF ! MOI AUSSI JE POURRAIS EN
FAIRE DE LA PÊCHE SOUS MARINE !



C'EST À LA POR-
TÉE DU PREMIER
VENU.



GLOU
GLOU



AU SECOURS !
JE ME NOIE !



MERCI
MILLE
FOIS !



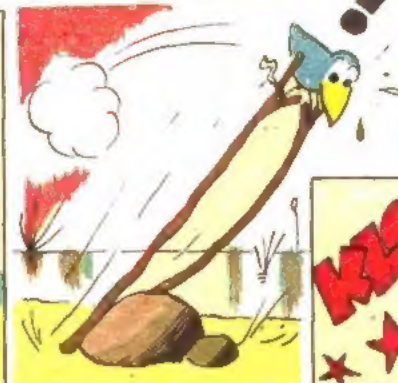
BAH ! L'IMPORTANT N'EST
PAS DE METTRE LA TÊ-
TE SOUS L'EAU MAIS
DE DOMINER LA
SITUATION.



EUREKA KAMB !



IL FAUT TOUJOURS
CHÉRCHER À
S'ÉLEVER DANS
LA VIE.



KLONG !



BON, JE NE SERAI JAMAIS PLON-
GEUR NI ÉQUILIBRISTE... MAIS
APRÈS TOUT, QU'EST-CE QUI
M'Y OBLIGE ?

NESTOR

joue...

au CACHÉ-CACHÉ

PAR CE TEMPS...

...FAUDRAIT S'EN ALLER SANS TROP SE FATIGUER...

HÉ! NESTOR

IL N'EST PAS SORTI PAR LA FENÊTRE

MAIS... OÙ EST-IL?

IL N'EST PAS LÀ!

ENCORE! ÉVADE!

OUVRE VITE ?

PRISON

JE NE VOIS RIEN

PRISON

ESSAYONS PAR LÀ

SALUT!

JE VAIS FAIRE LE TOUR DU PÂTE DE MAISONS

(ÇA DEVAIT ARRIVER)

HÉ LA!

C'ÉTAIT NESTOR!

(ÇA DEVAIT ARRIVER AUSSI!)

C'EST PAS VRAI!

(VOILÀ CE QUI EST ARRIVÉ)

BANG

C'EST PAS VRAI! NON PLUS!

OH! PARDON! EXCUSE-MOI

ÇA OUI! C'EST ARRIVÉ!

QU'EST-CE QUE C'EST ?

J'AI HORREUR DU DÉSORDRE! PRISON

CHAQUE CHOSE À SA PLACE!

ET VOILÀ!

JACQUES FLASH

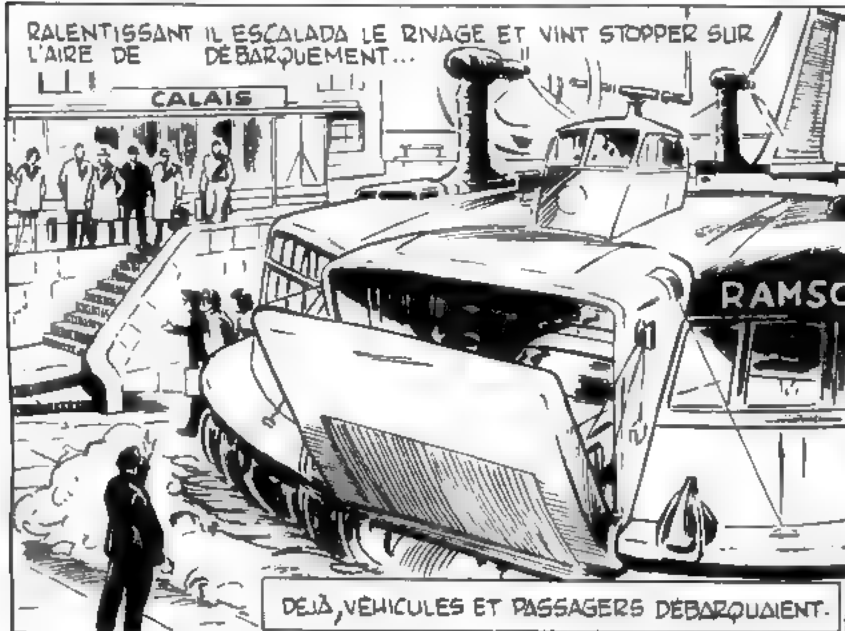
TERREUR SUR LA MANCHE



Scénario : P. CASTEX
Dessin : M. LENVERS

DANS UN FORMIDABLE GRONDEMENT, L'AÉROGLISSEUR AVAIT SURGI DE L'HORIZON ET FONÇAIT VERS LA CÔTE FRANÇAISE GLISSANT SUR LES FLOTS.

RALENTISSANT IL ESCALADA LE RIVAGE ET VINT STOPPER SUR L'AIRE DE DÉBARQUEMENT...



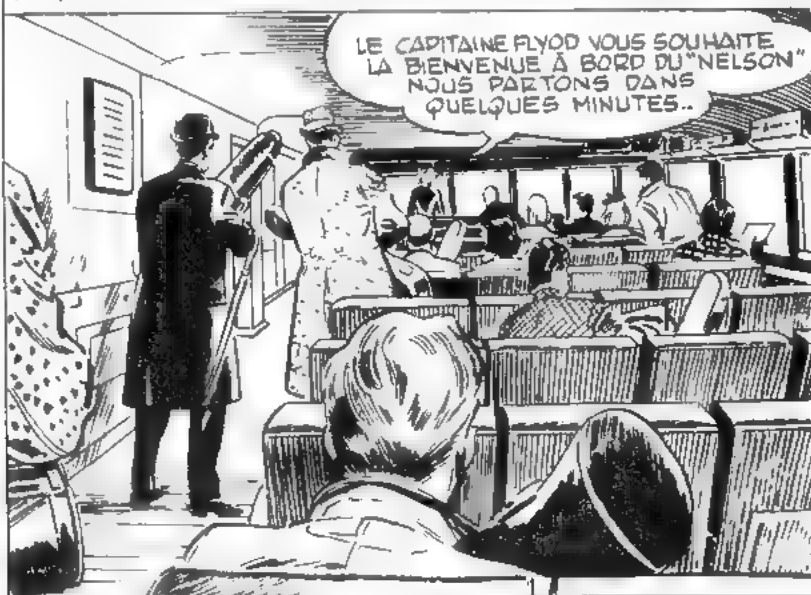
DEJÀ, VÉHICULES ET PASSAGERS DÉBARQUAIENT.

PAR CETTE FROIDE MATINÉE DE PRINTEMPS, LES VOYAGEURS POUR L'ANGLETERRE N'ÉTAIENT PAS NOMBREUX.



JACQUES FLASH ET SES COMPAGNONS DE VOYAGE PRIENT PLACE...

LE CAPITAINE FLYOD VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE À BORD DU "NELSON" NOUS PARTONS DANS QUELQUES MINUTES...



À UN MÈTRE CINQUANTE DE LA MER, LE "NELSON" VA RALLIER RAMSGATE À CENT VINGT KILOMÈTRES À L'HEURE EN QUARANTE MINUTES MALGRÉ LE VENT DE FORCE SEPT QUI SOUFFLE SUR LA MANCHE...

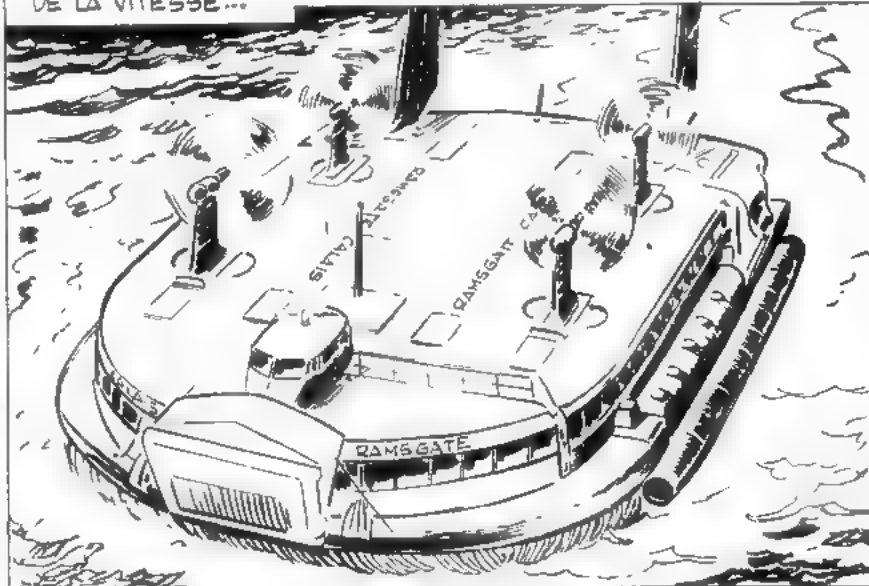


LES TURBO-PROPULSEURS DU "NELSON" SE DÉCHAINÈRENT ET FLASH SENTIT L'APPAREIL SE SOULEVER LÉGÈREMENT.

CES MUSICIENS PARAÎSENT NERVEUX. J'AVOUE QUE CE BAPTÊME DE L'OVERCRAFT EST ASSEZ IMPRESSIONNANT.

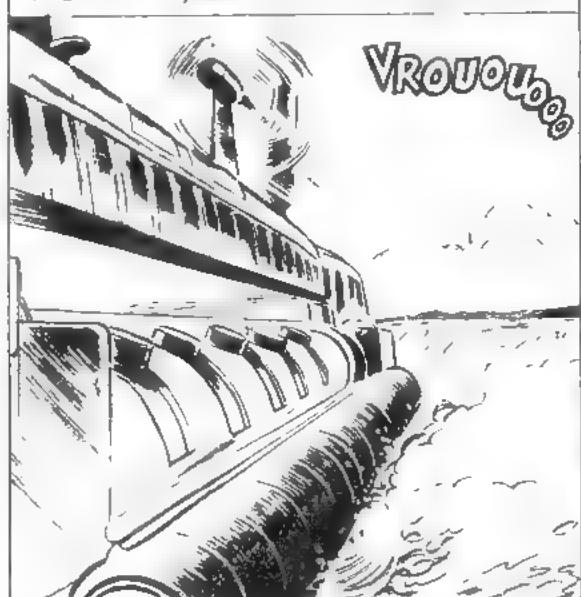


LA JUPE DE L'APPAREIL S'ÉTAIT GONFLÉE ET LE "NELSON" PRENAIT DE LA VITESSE...



LA CÔTE FRANÇAISE S'ÉLOIGNAIT RAPIDEMENT...

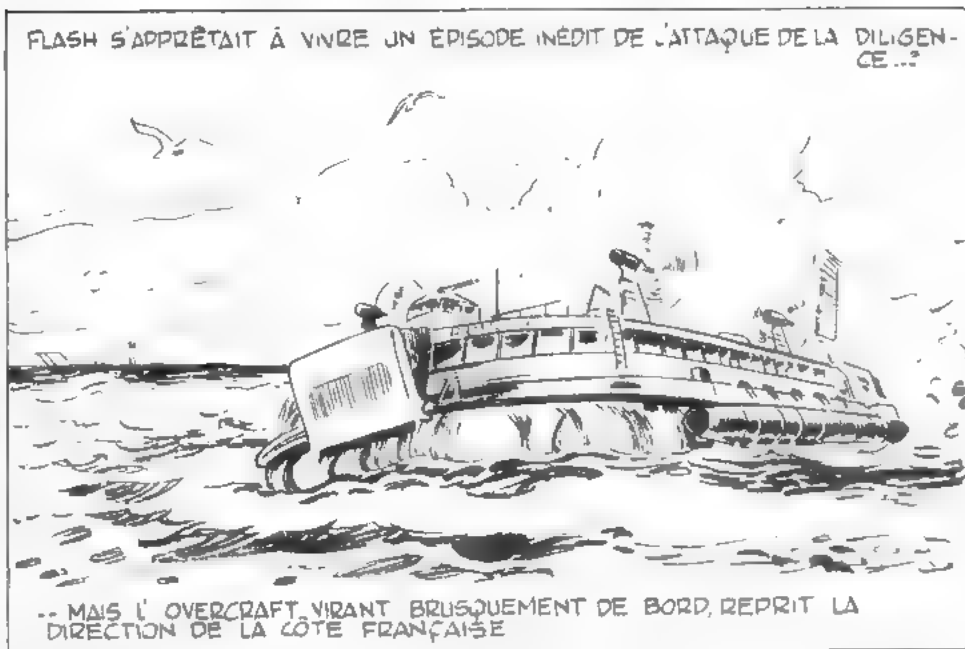
VROUOU...



SOUDAIN, UN ORAGE RETENTIT...

TOUT LE MONDE LES MAINS EN L'AIR!





TANDIS QUE LE RUGISSEMENT DES TURBO-PROPULSEURS DU "NELSON" S'ÉLEVAIT.



DES VÉHICULES DE LA BANQUE DE FRANCE!... LE FAMEUX CERVEAU ANGLAIS OPÈRE SUR LE CONTINENT...

DEBOUT! DIRECTION LA SORTIE, TOUT LE MONDE DESCEND!



UNE FOIS DEHORS, DISPARAÎSSEZ DANS LA NATURE!

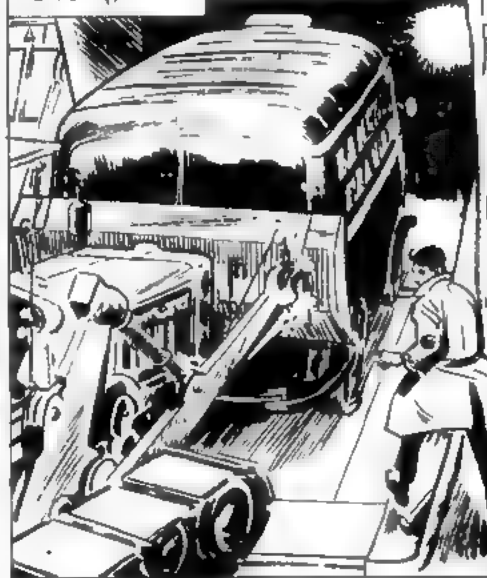


FLASH DÉCIDA DE PASSER À L'ACTION.



ET SE PRÉPARA À PRENDRE LES PILULES D'INVISIBILITÉ DISSIMULÉES DANS LE BOÎTIER DE SA MONTRE.

LE TEMPS D'AVALER DEUX PILULES ET IL FONÇA...



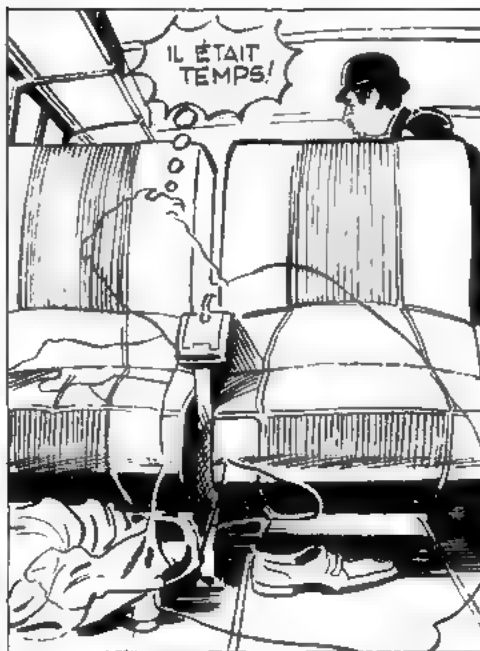
ATTENTION! IL Y EN A UN QUI REMONTE À BORD!

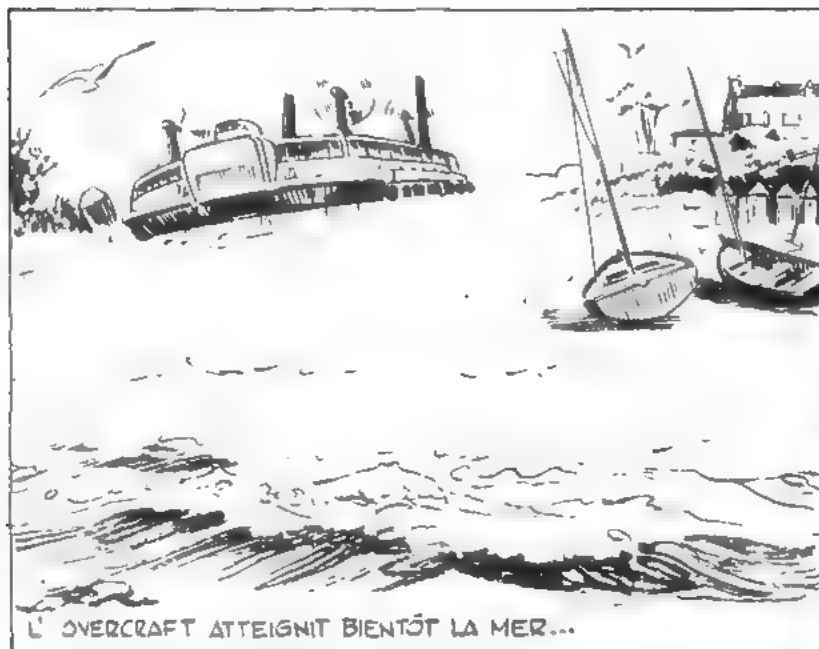


DÉJÀ LES PILULES FAISAIENT LEUR EFFET.



4262-4





L'OVERCRAFT ATTEIGNIT BIENTÔT LA MER...



MESSIEURS L'OPÉRATION S'EST DÉROULÉE SELON NOS PRÉVISIONS UNE MINUTE TRENTE SIX SECONDES DE RETARD SEULEMENT...

COMME PRÉVU, LE BROUILLARD S'EST LEVÉ, CHEF!



JE PRÉVOIS TOUJOURS TOUT, OMER!

CHEF! CHEF! VENEZ VOIR!



SOUS L'EFFET DES TRÉPIDATIONS DU PLANCHER UNE DES CHAUSSURES DE FLASH AVAIT GLISSÉ SOUS LA BANQUETTE

DAMNATION!



LE TYPE QUI SE CACHE À BORD N'EST PAS LOIN CETTE CHAUSSURE DOIT LUI APPARTENIR

MAUVAIS POUR MOI, S'ILS TROUVENT MES VÊTEMENTS.



IL FALLAIT ABSOLUMENT QUE LE REPORTER DÉTOURNÂT L'ATTENTION

J'ESPÈRE NE PAS TOMBER SUR UN MUET!

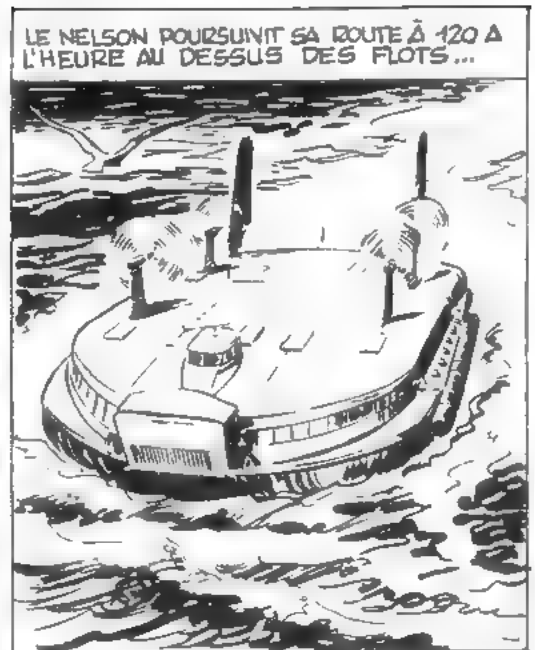


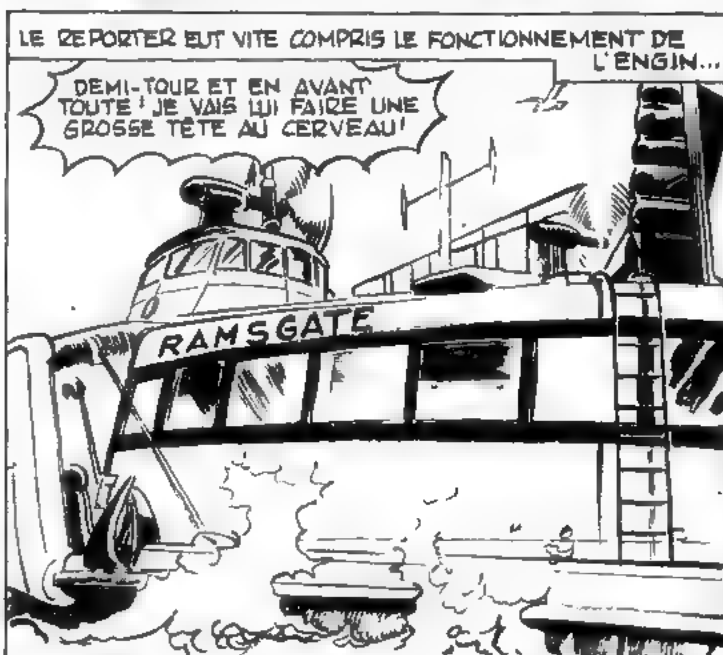
JOHN EST ATTAQUÉ !!

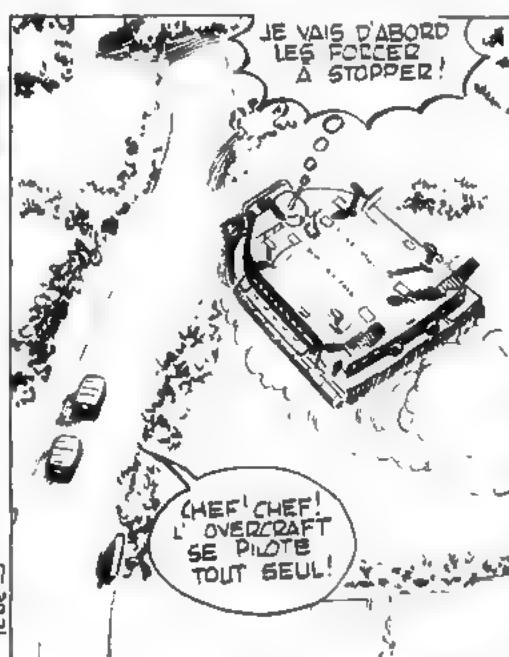
AH!...

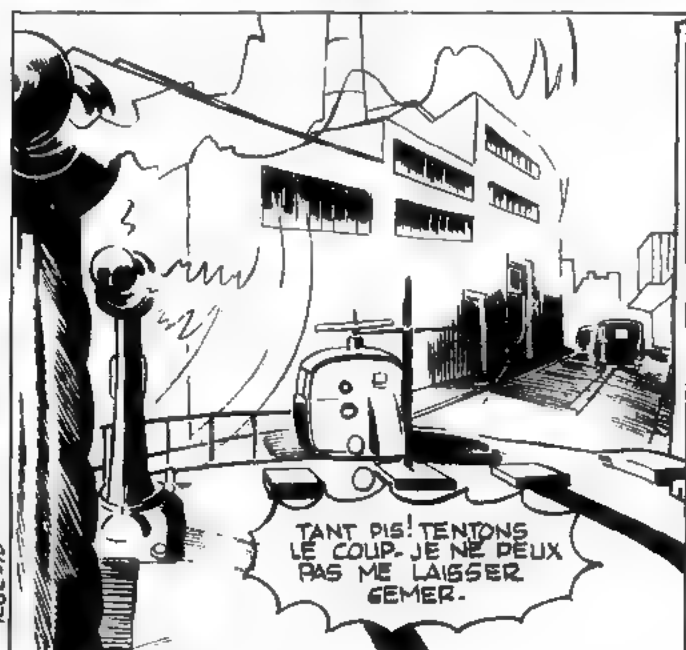
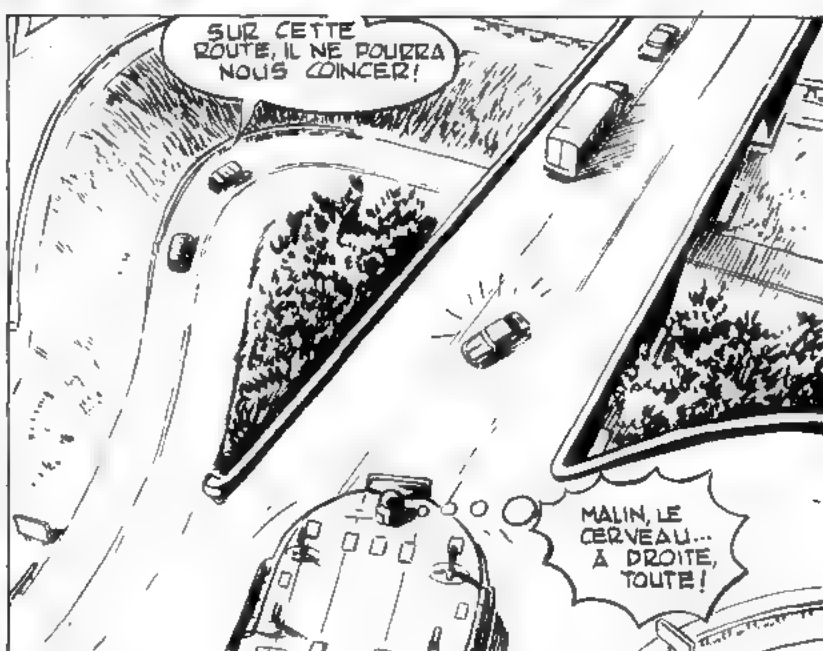


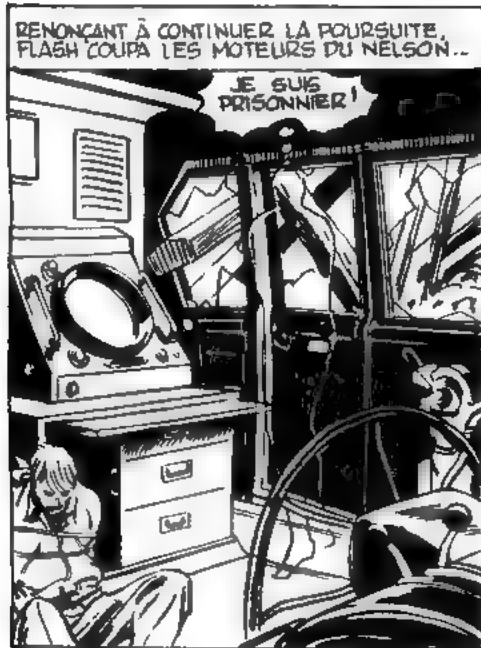
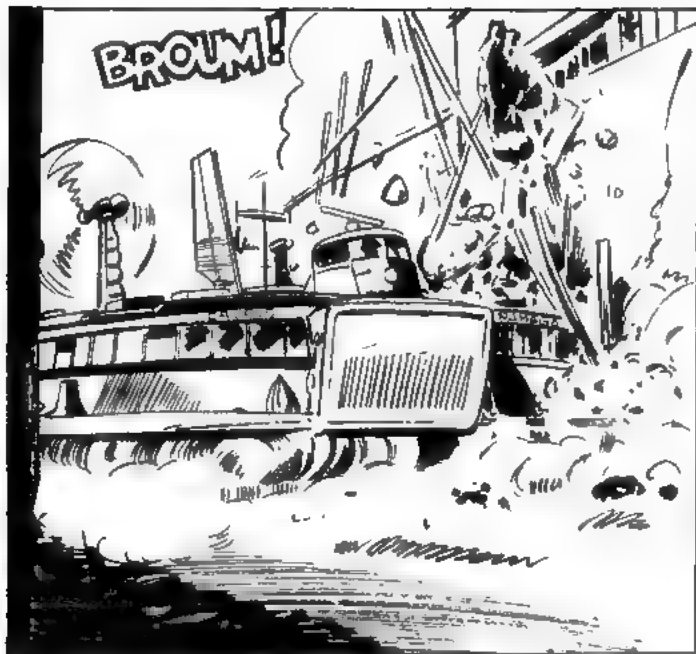
ESPÉRONS QU'ILS TOMBERONT DANS LE PANNEAU.



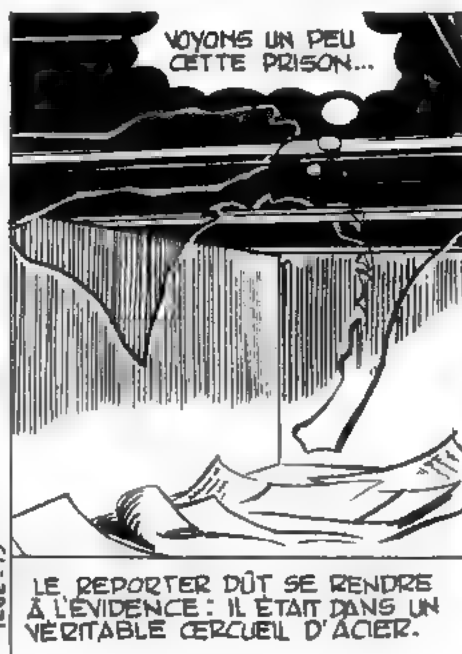














PEU IMPORTE. ILS CHERCHENT LE PILOTE PIRATE ET NON L'OR DE LA BANQUE DE FRANCE... ET PUIS NE SUIS-JE PAS L'HONORABLE SIR HARRIS, LE BANQUIER BIEN CONNU ?

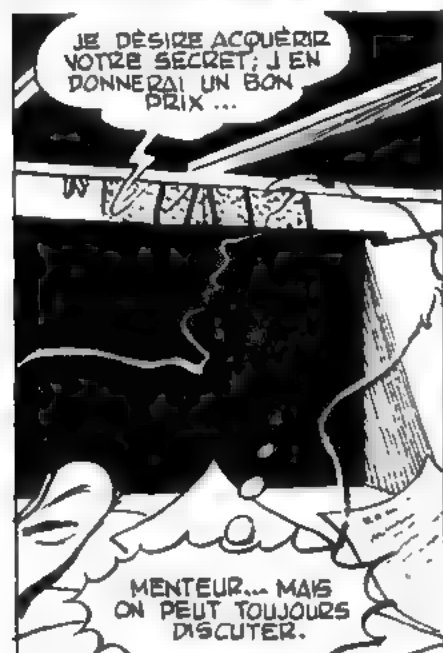


COMMENT DEVINERAIENT-ILS QUE LE DIRECTEUR GÉNÉRAL DE LA BANK OF COLCHESTER VA CHERCHER SES FONDs SUR LE CONTINENT... MAIS REVENONS AUX CHOSES SÉRIEUSES... OÙ EST LE PRISONNIER ?



LÀ... IL SE REVEILLAIT QUAND JE L'Y AI MIS...

HEU ! VOUS M'ENTENDEZ MONSIEUR L'HOMME INVISIBLE ?



JE DÉSIRE ACQUÉRIR VOTRE SECRET ; J'EN DONNERAI UN BON PRIX ...

MENTEUR... MAIS ON PEUT TOUJOURS DISCUTER.



FLASH DÉCIDA DE FAIRE SEMBLANT DE TRAÏER.

MES PILULES SONT DANS MES VÊTEMENTS ET CEUX-CI SE TROUVENT À BORD DU NELSON SOUS UNE BANQUETTE...

BRIAN, ALLEZ LES CHERCHER VITE ! POURVU QUE LA POLICE NE LES AIT PAS TROUVÉS



BRIAN SE PRÉCIPITA ET REVINT UNE DEMI-HEURE PLUS TARD...

J'AI EU DU MAL, LE NELSON EST SURVEILLÉ PAR LA POLICE...

ALORS MONSIEUR FLASH, OÙ SONT CACHÉES CES PILULES ?



DANS LE REVERS DE MON VESTON

DÉCOUSEZ CE REVERS, BRIAN



MENTALEMENT, LE REPORTER COMPTA JUSQU'À DIX... L'ATTENTION DES BANDITS DEVAIT SE CONCENTRER SUR SON VESTON... D'UNE VIOLENTE TRACTION DES BRAS, IL FIT JAILLIR LE CASIER HORS DE SON ALVÉOLE...

C'EST LE MOMENT !

IL S'EXTIRPA DE SA PRISON AVEC LA VITESSE DE L'ÉCLAIR...



IL SE SAUVE!

FLASH SE RUA SUR LA PORTE, MAIS ELLE ÉTAIT FERMÉE À CLÉ!



IL ESSAIE DE SORTIR!

INUTILE DE VOUS OBSTINER, FLASH, VOUS NE POURREZ QUITTER LE SOUS SOL...



...ET NE CROYEZ PAS NOUS JOUER UN TOUR CAR NOUS NE TENTERONS PAS NOUS-MÊME D'EN SORTIR... VOUS FINIREZ BIEN PAR RÉAPPARAÎTRE...



PAUVRE CERVEAU, IL RAMOLLIT... J'AI D'AUTRES TOURS DANS MON SAC...

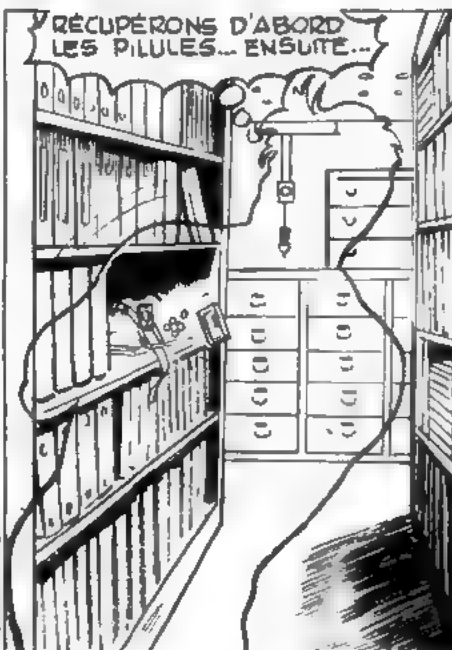


SOUDAIN, FLASH PASSA À L'OFFENSIVE...

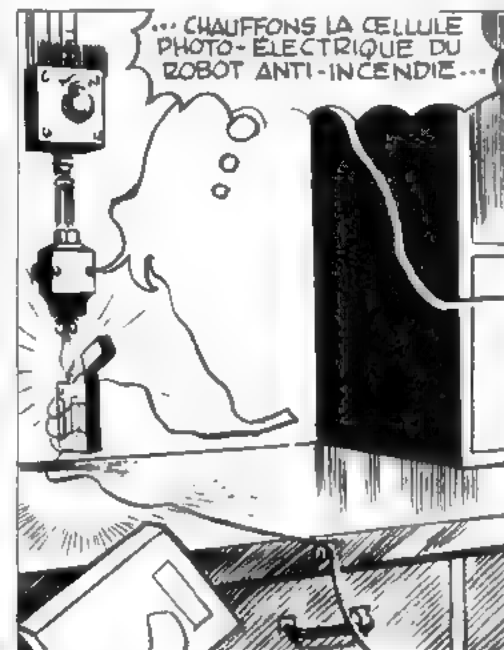


...TOUT EN SE REJETANT EN ARRIÈRE...

Y RÉCUPÉRONS D'ABORD LES PILULES... ENSUITE...



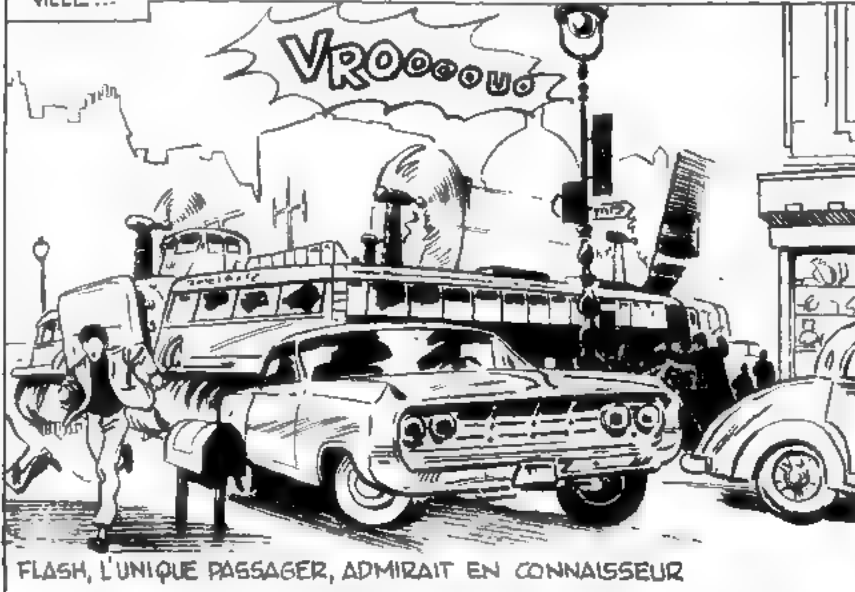
... CHAUFFONS LA CELLULE PHOTO-ÉLECTRIQUE DU ROBOT ANTI-INCENDIE...







PUIS IL S'ENGAGEA À BONNE VITESSE DANS LA PLUS LARGE AVENUE DE LA VILLE...



FLASH, L'UNIQUE PASSAGER, ADMIRAIT EN CONNAISSEUR

LE NELSON ATTEIGNIT STORE SQUARE...



...ET S'OUVRIIT COMME UN ANIMAL FABULEUX

BIENTÔT, LES DEUX CAMIONNETTES CHARGÉES DU BUTIN APPARURENT



LE "NELSON" ET LES VOITURES DE LA BANQUE EMBARQUENT!!

QUE SIGNIFIE ?... SERAIT-CE QUE...



JE COMPRENDS TOUT! M^r HARRIS EST LE CHEF D'UN GANG! L'OR VOLE À DUNKERQUE VIENT DE NOUS FILER SOUS LE NEZ! VOILA POURQUOI ILS NE VOUAIENT PAS QUE JE LES SUIVE...



FONCEZ JAMES, À L'ABORDAGE! NOUS SOMMES UNE NATION DE MARINS!



LA COLLISION ÉTAIT INÉVITABLE...



METTANT PLEIN GAZ, LE "NELSON" SORTIT DE LA VILLE.



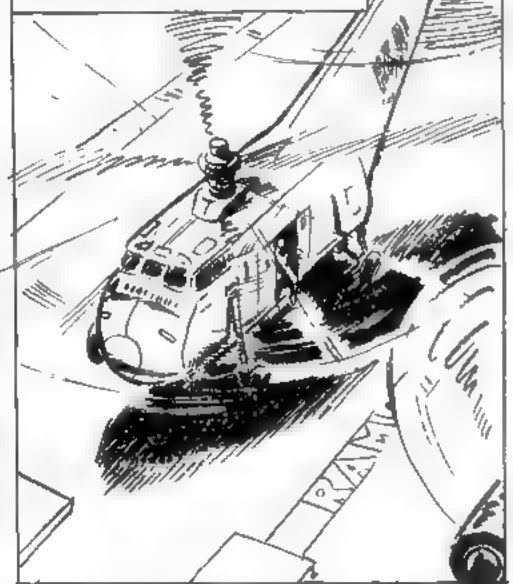
COMME FLASH SE DIRIGEAIT VERS LE POSTE DE PILOTAGE, UN GRONDEMENT RETENTIT DANS LE CIEL.



DE MINUTE EN MINUTE, L'HÉLIOPTE-RE SE RAPPROCHAIT...



AVEC UNE AUDACE FOLLE, LE PILOTE TOUCHA LE PONT ET...

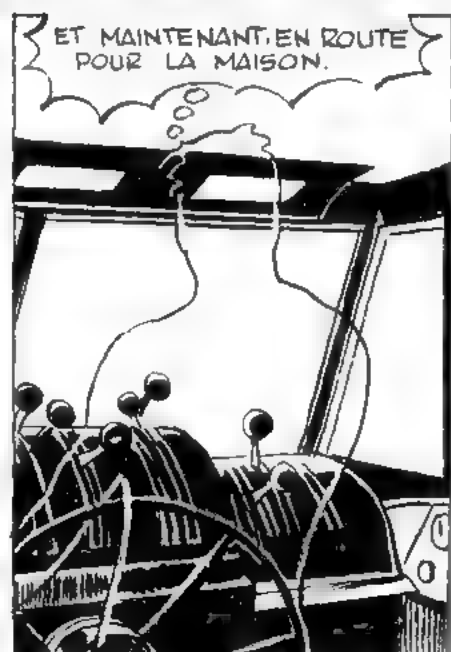
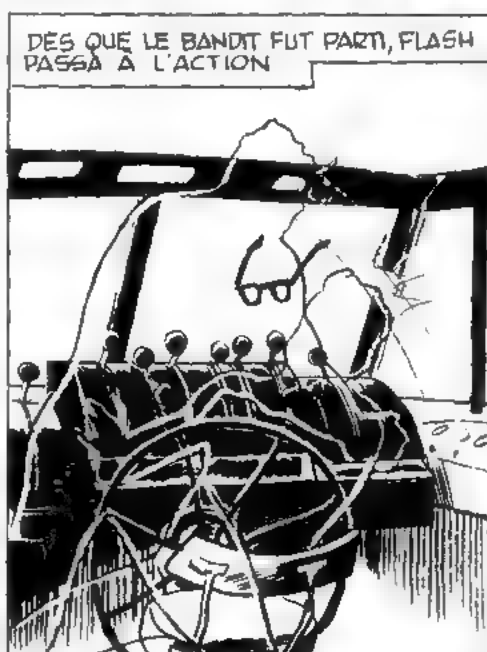


À CENT VINGT À L'HEURE, LA POLICE DE L'AIR ANGLAISE TENTAIT L'ABORDAGE !.. MAIS---



L'OPÉRATION ÉTAIT SUR LE POINT DE RÉUSSIR QUAND LE CERVEAU PARVINT À PROVOQUER LA CATASTROPHE.





TOTAL présente :

VOICI L'EMPEREUR !



Collectionnez
les 20 splendides médailles que
TOTAL a fait frapper pour vous,
à l'occasion du bicentenaire
de la naissance
de NAPOLEON I^{er} !

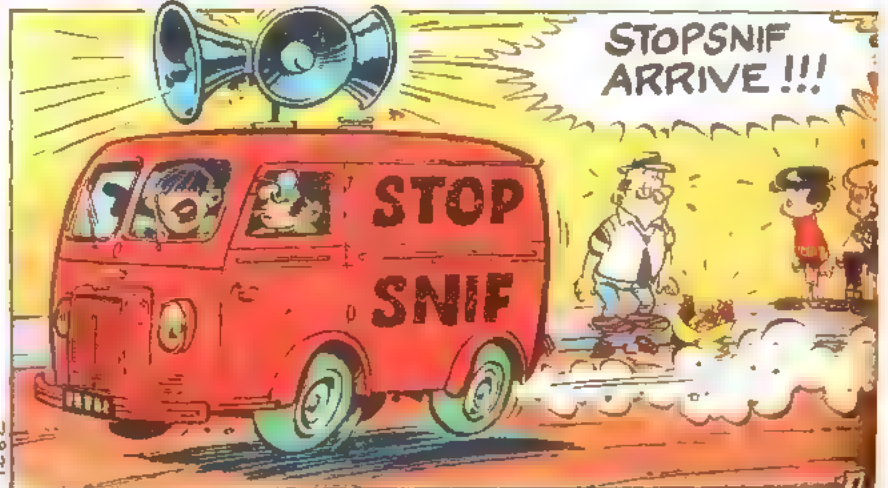
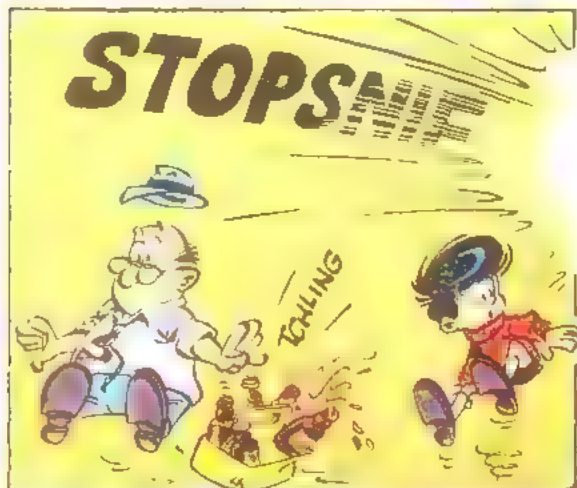
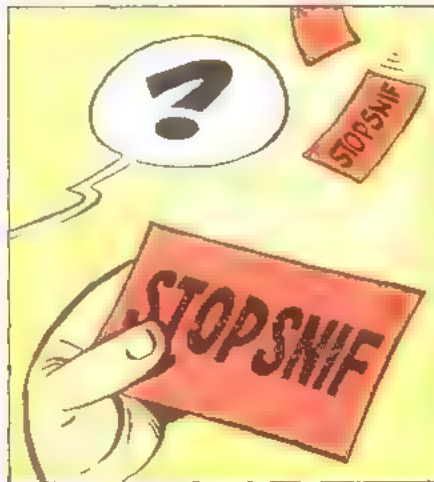
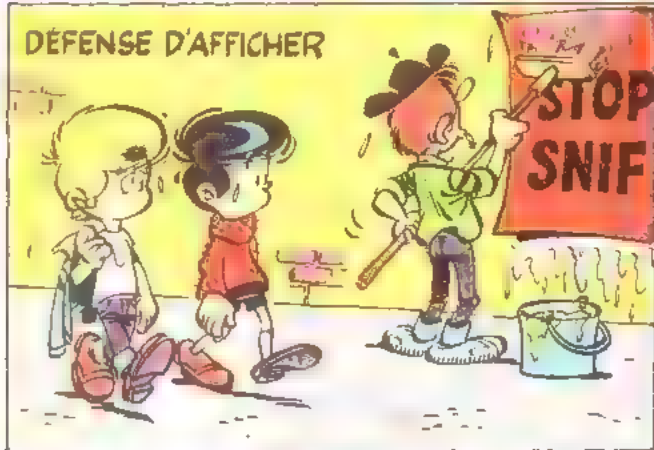
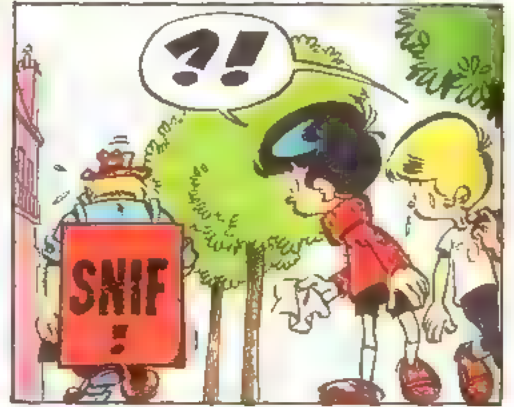
UNE SUPER COLLECTION FACILE A FAIRE !



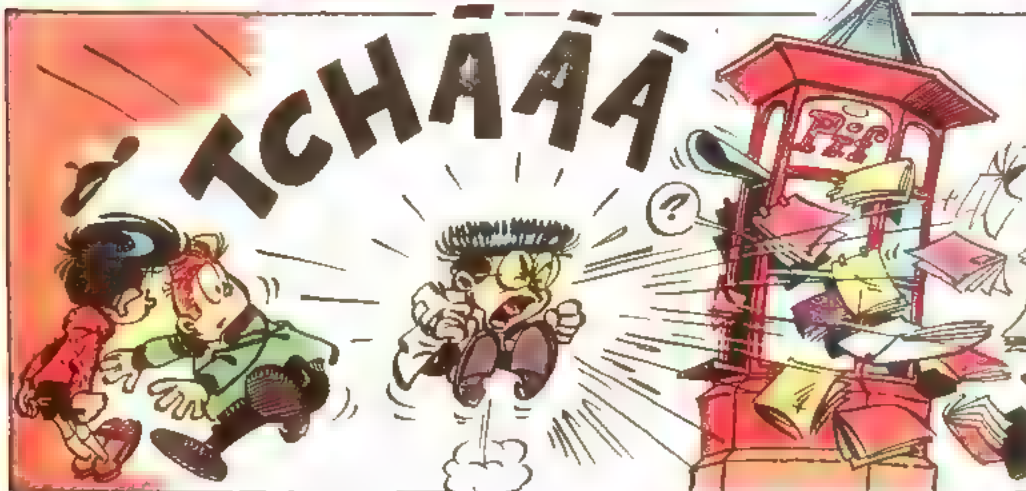
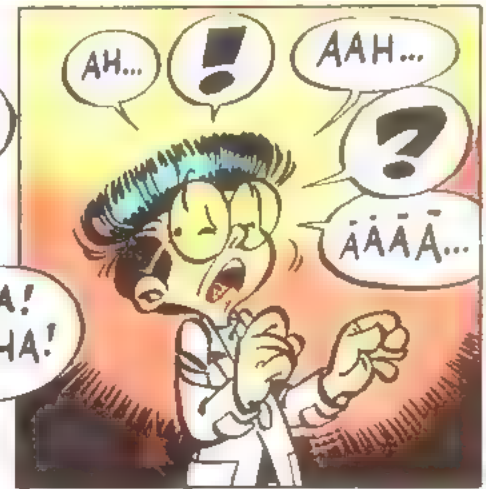
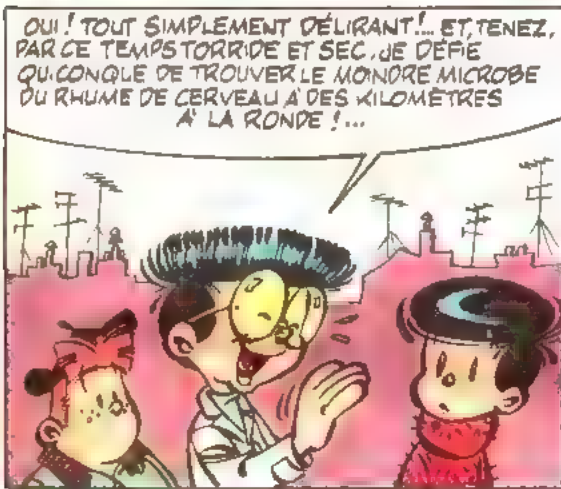
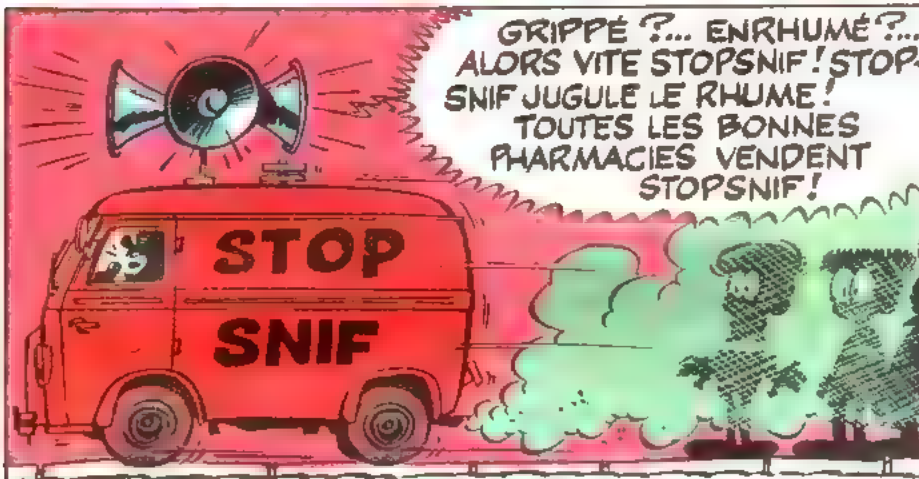
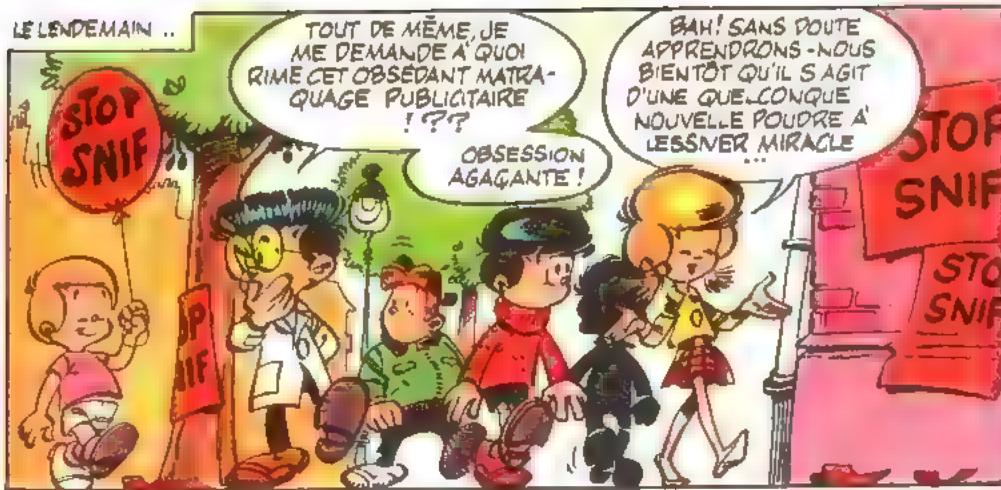
Profitez des vacances pour faire la super collection TOTAL : c'est simple, il suffit de demander à vos parents de s'arrêter dans un poste TOTAL arborant la décoration spéciale vert Empire et or. Contre un plein de SUPER Cr TOTAL ou l'achat d'un bidon d'huile TOTAL Allgrade GT, vous recevrez une des médailles de la collection, et chacune d'elles représente un détail d'un tableau célèbre. Alors vite commencez cette collection historique, vous en serez fier !

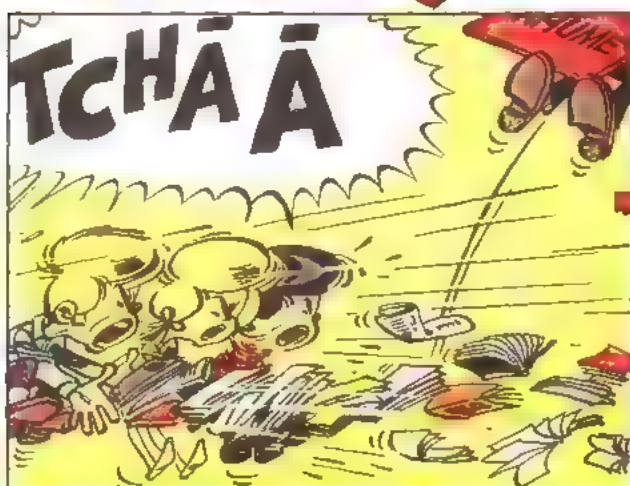
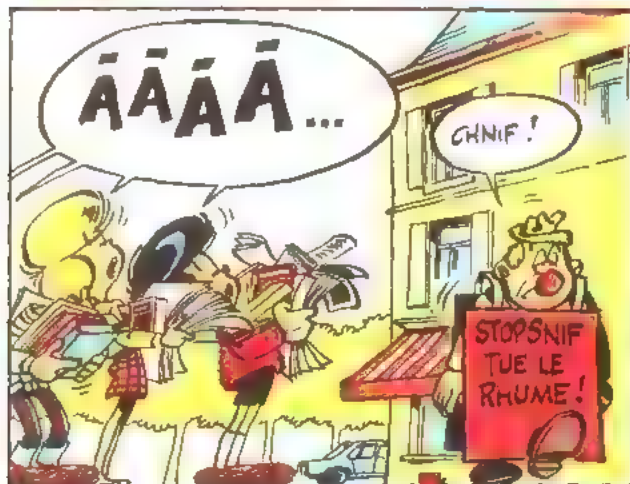
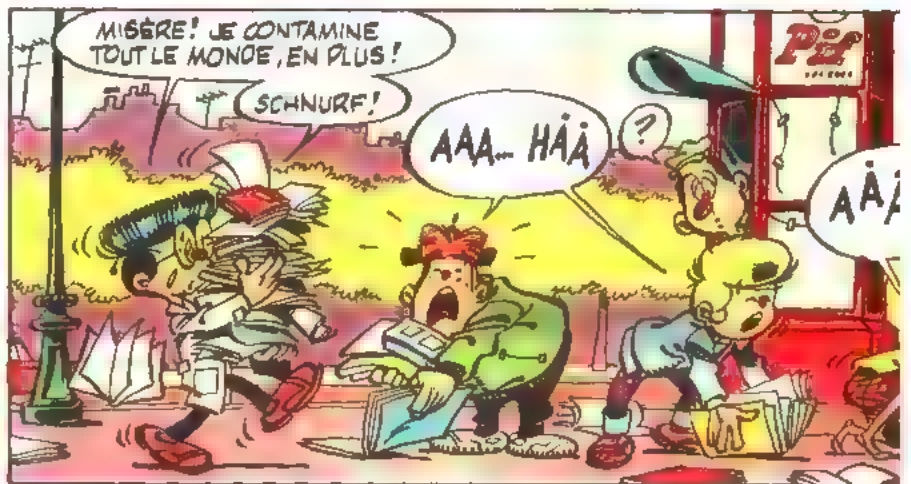
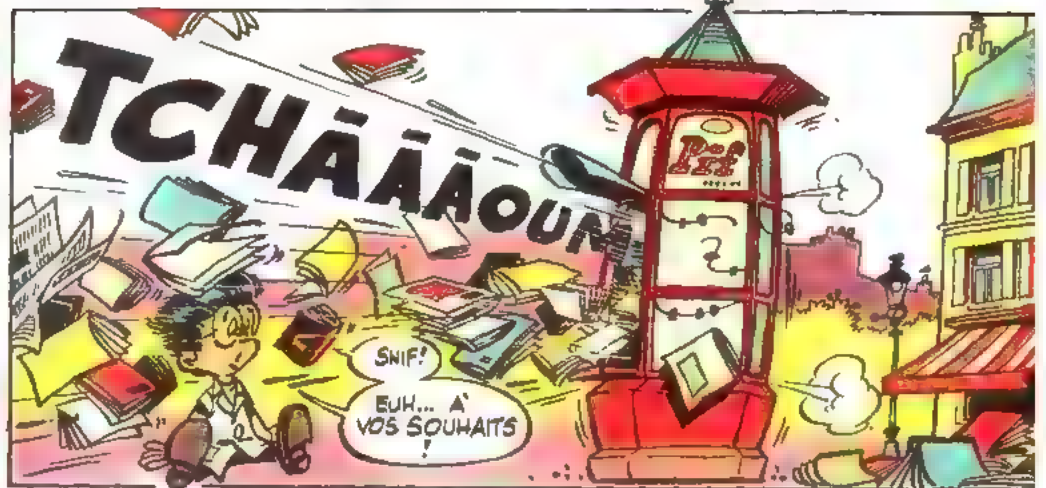
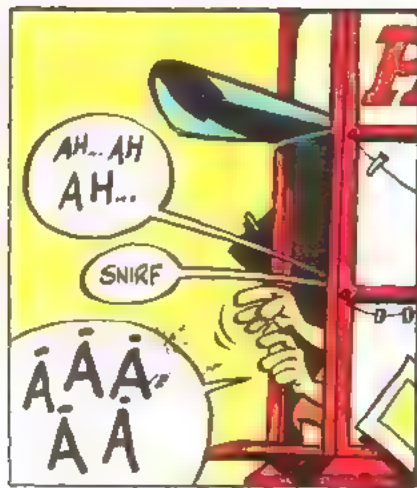


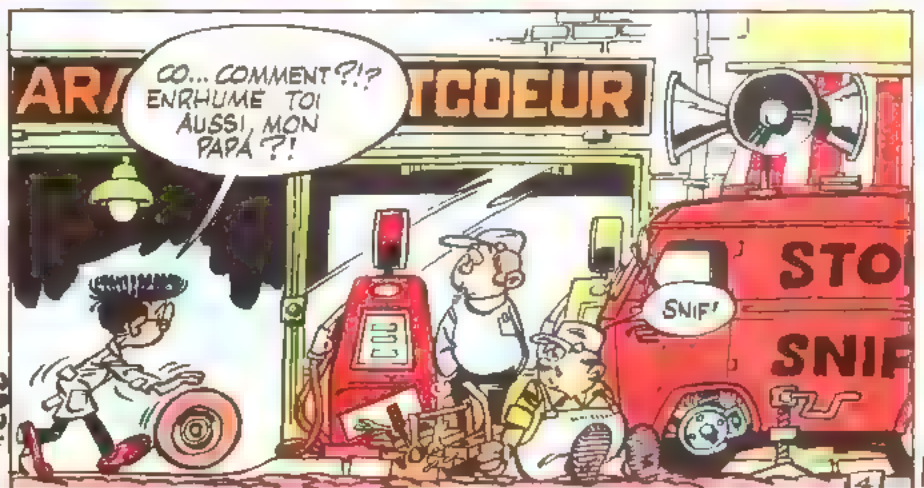
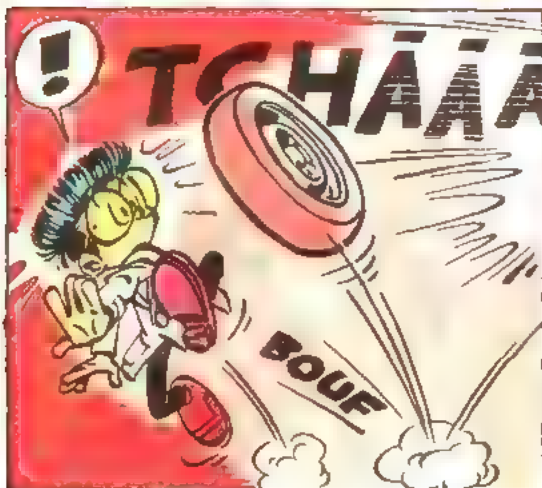
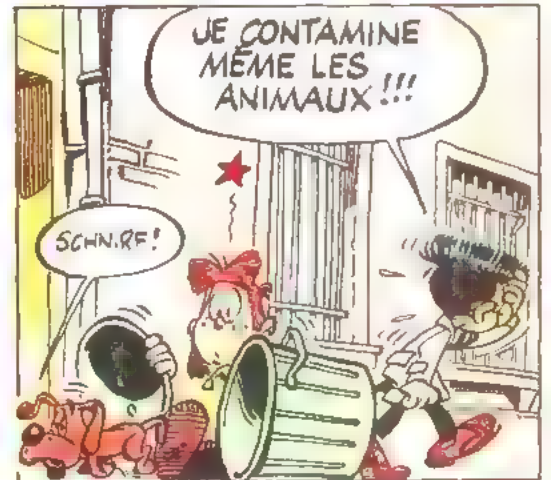
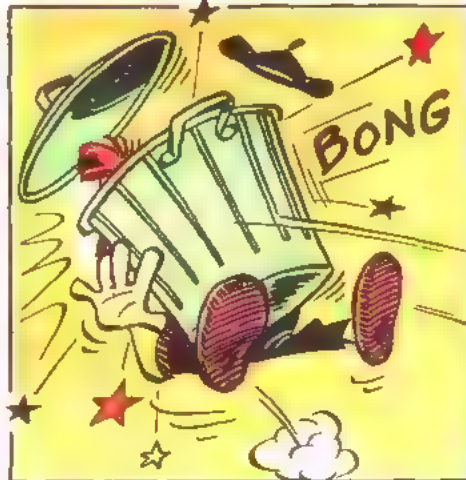
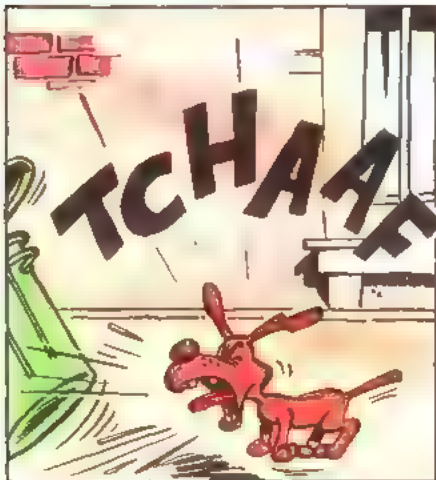
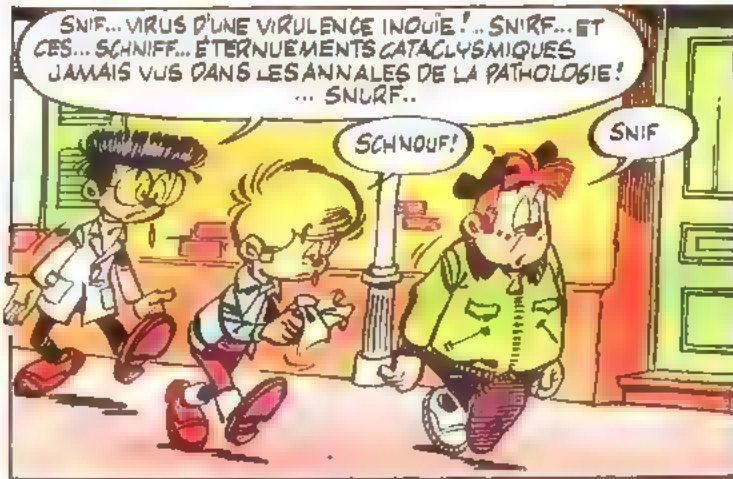
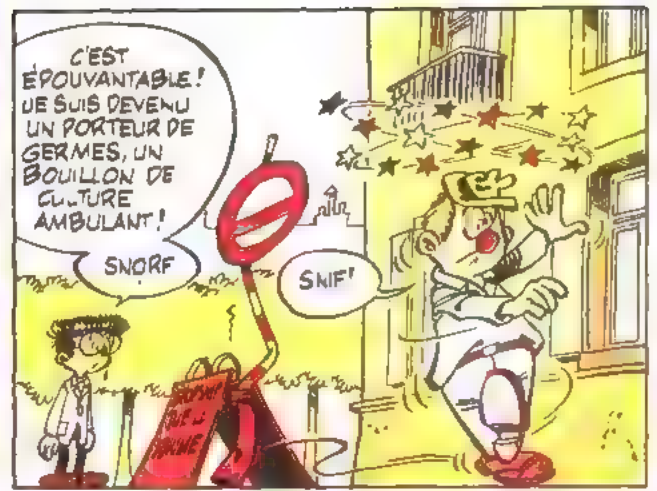
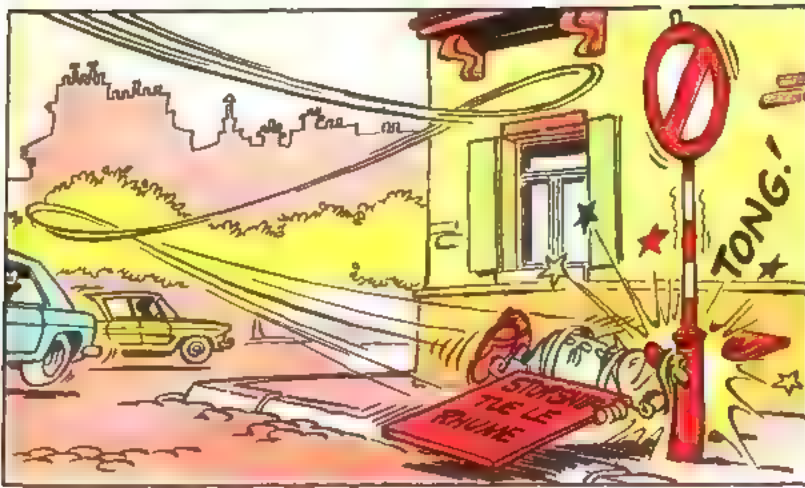
LES **AS** CALIXTE ET LES PORTEURS DE GERMES

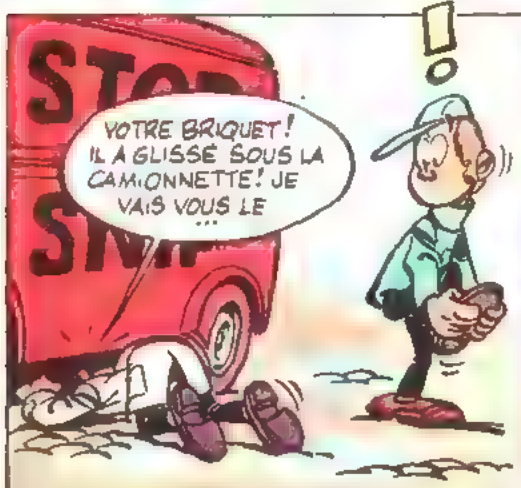
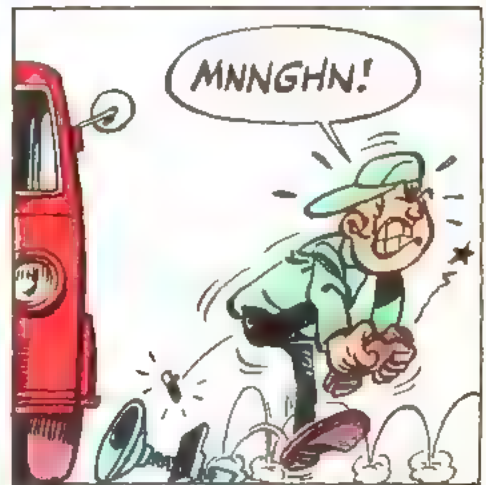
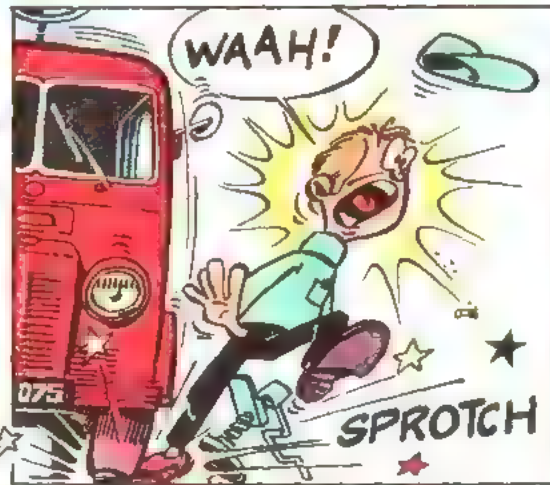
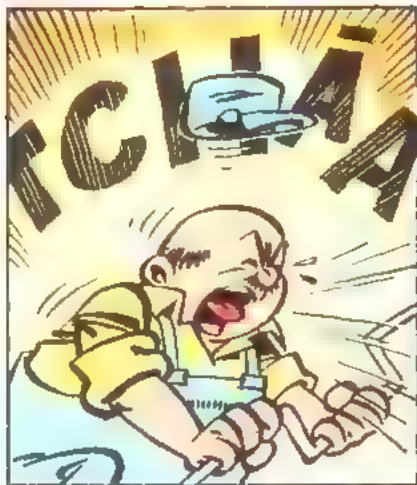
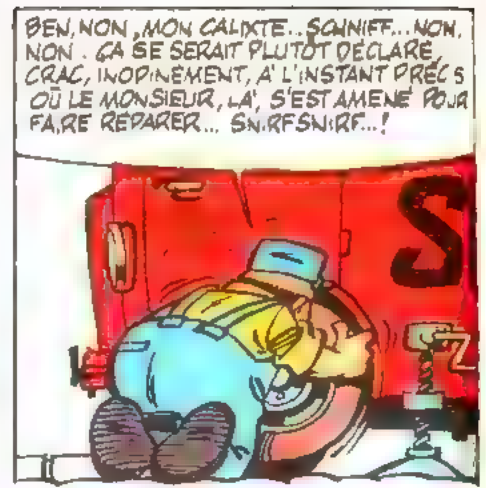
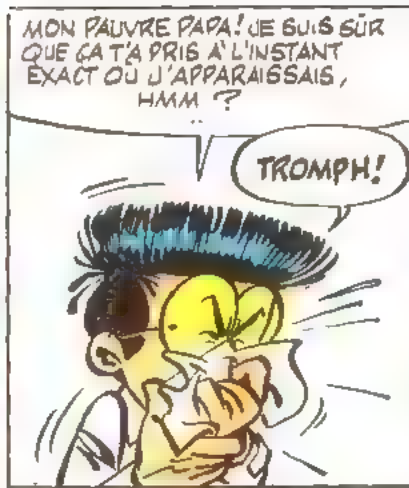
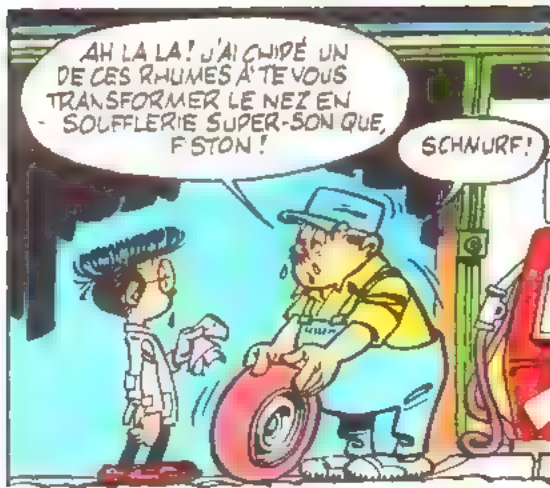


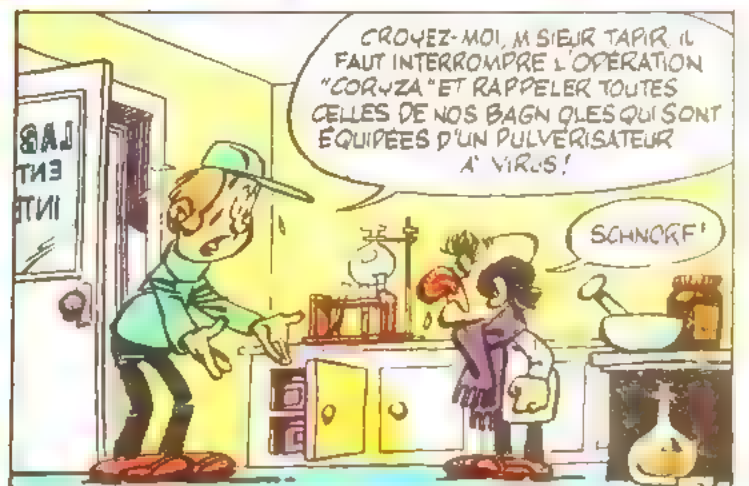
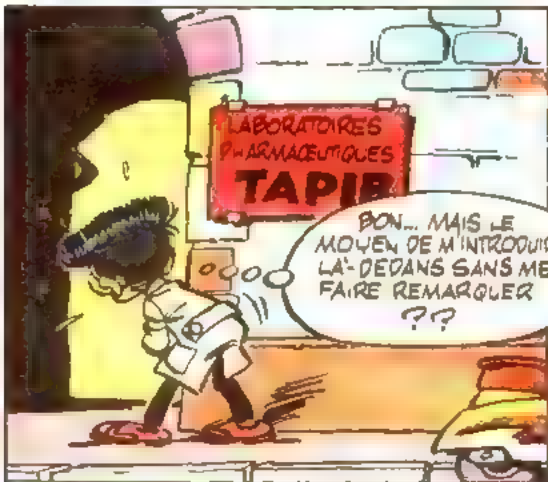
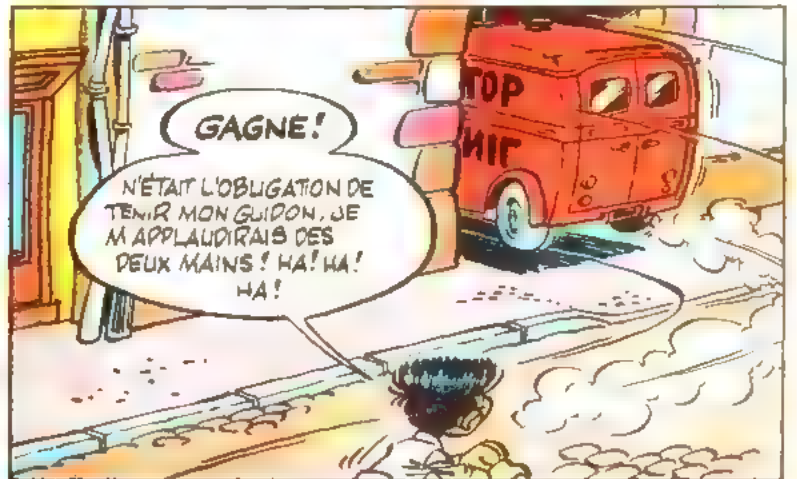
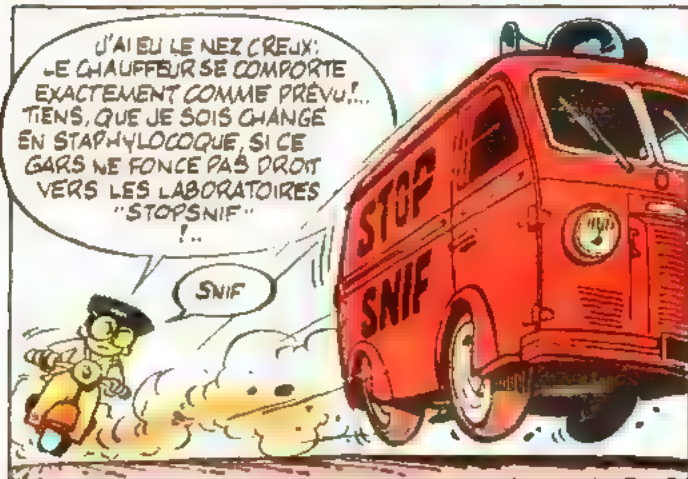
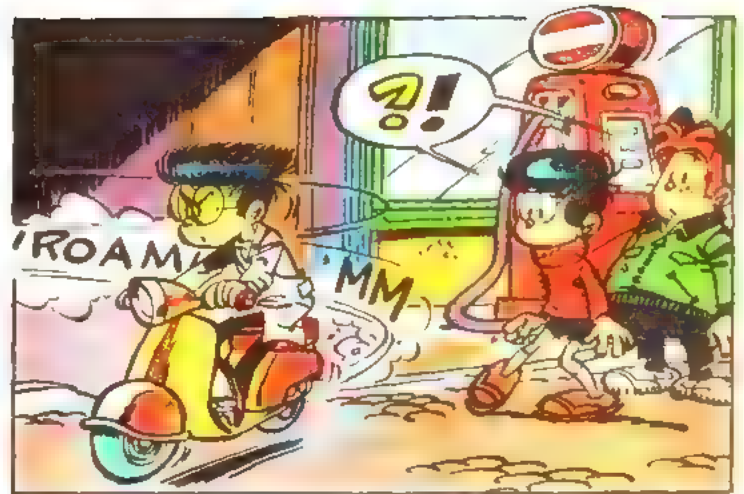
LE LENDEMAIN ...

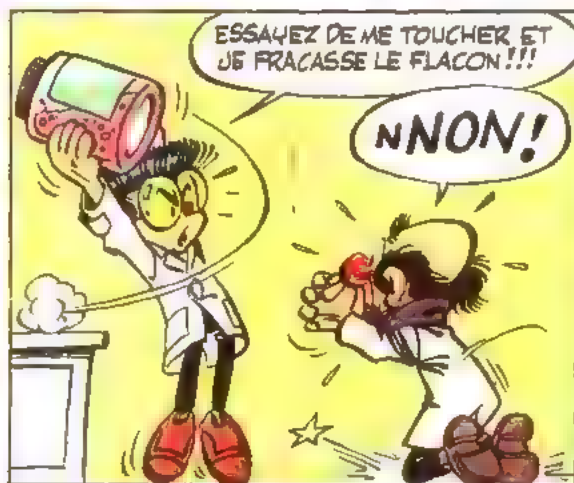
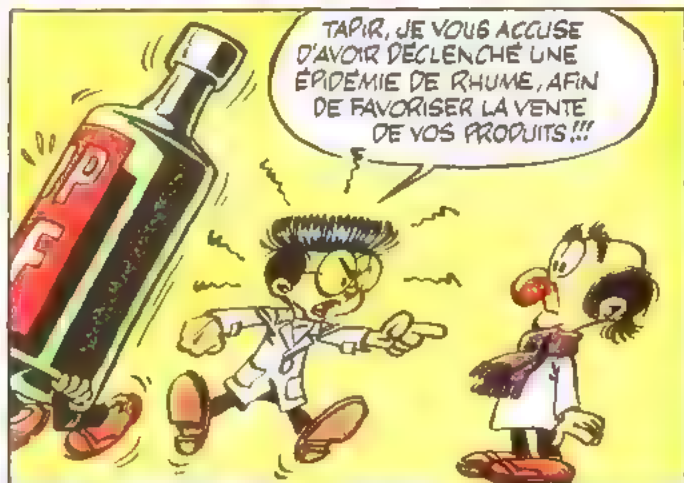












dans chacun d'eux :

100 jeux

100 gags

200 pages de rire

PiF
POCHE

n° 48



Placid et
n° POCHE MUZO
23



Ils vous attendent chez votre marchand de journaux, 2 F

Wolff

LE GRÈLE 7/13

Scénario : LECUREUX
Dessins : NORTIER
GATY

VOTRE RÉPUTATION EST ARRIVÉE
JUSQU'À MOI, MADEMOISELLE
ARHMA... ET JE PENSE QUE
VOUS NE VERREZ AUCUN
INCONVÉNIENT À ÉCLAIRER
UN OFFICIER S.S. SUR SA
DESTINÉE !

LA BOULE DE CRISTAL

LES GRANDS YEUX NOIRS DE LA
"VOYANTE" S'ÉCARQUILLÈRENT. C'ÉTAIT
BIEN LA PREMIÈRE FOIS QU'UN
NAZI VENAIT LA CONSULTER...

PEU APRÈS...

JE SUIS LE COLONEL
VON HARTZ, DE LA WAFEN S.S.!



ET VOUS
CONNAISSEZ BIEN
DES ENNUIS DEPUIS
QUE VOS HOMMES
OCCUPENT
LA RÉGION...

CO...
COMMENT
LE SAVEZ-
-VOUS ?

ENFANTIN, COLONEL.
TOUS MES VISITEURS
ONT DES ENNUIS !
VOYONS QUELS SONT
LES VÔTRES...



LE SOURIRE LÉGÈREMENT MALICIEUX
DE MADEMOISELLE ARHMA...

...FIT PLACE À UNE EXPRESSION
GRAVE. ELLE ÉTALAIT DES CARTES
SUR LA TABLE... VON HARTZ SUIVAIT
LES JOLIES MAINS FINES...



JE PRESSENS
UN DRAME !
TERROBLE !

CET ÊTRE BRUTAL, CYNIQUE,
AUTORITAIRE, FANATIQUE,
S'ATTENDRISSAIT TOUJOURS
QUAND SA PROPRE PERSONNE
ÉTAIT EN CAUSE...

1262 - 1

MADemoiselle ARHMA COMPTAIT MAINTENANT LES CARTES RETOURNÉES...



TROIS...
QUATRE...
CINQ...
SIX...
SEPT...

...ET RETOURNA LA SEPTIÈME...

PUIS ELLE POURSUIVIT...



HUIT... NEUF...
DIX... ONZE...
DOUZE...
TREIZE...

...ET RETOURNA LA TREIZIÈME...

VON HARTZ HURLA PRESQUE...



SEPT ET
TREIZE !!
POURQUOI
AVEZ-VOUS
RETOURNÉ
CES CARTES
PLUS QUE
D'AUTRES ?

PARCE QUE LES CHIFFRES "7" ET
"13" SYMBOLISENT TOUTS VOS
ENNUIS, COLONEL !



L'OFFICIER ÉTAIT AHURI...

IL ÉTAIT VENU PLUS PAR AMUSEMENT
QUE PAR SUPERSTITION CONSULTER
CETTE "DISEUSE DE BONNE AVENTURE".
ET VOILÀ QUE CELLE-CI METTAIT LE
DOIGT SUR
LA PLAIE...



MADemoiselle ARHMA AVAIT GLISSÉ LES DEUX CARTES
SOUS UNE BOULE DE CRISTAL...



7 ET 13 ! IL FAUDRA
VOUS MÉFIER DE CES
CHIFFRES, COLONEL...
JE VOIS DES CHOSSES
ÉTRANGES...

JE VOIS... UNE GRANDE
LUEUR ROUGE... UNE
EXPLOSION, SANS
DOUTE ! OOOH !..
JE VOIS MAINTENANT
UNE VOITURE
DISLOQUÉE !



DES SOLDATS
EN SORTENT UN
CADAVRE
LE VÔTRE,
COLONEL !

ÇA SUFFIT ! ARRÊTEZ
CES STUPIDITÉS. JE
NE DONNERAI PAS UN
MARK POUR ENTENDRE
DE TELLES SORNETTES !

1262 - 2 -

LE COLONEL HARTZ, RAGEUR, ABANDONNA LA "VOYANTE" À SA BOULE DE CRISTAL...

À LA KOMMANDANTUR!
JE CROYAIS ME
DISTRAIRE ET JE
N'AI FAIT QUE
PERDRE MON
TEMPS!



CE SOIR LÀ, LES MAQUISARDS DU GRÈLE REÇURENT UNE VISITE...

VOUS ÊTES LE GRÈLE ?

ÇA SE VOIT, NON ?



LE JEUNE RÉSISTANT DESIGNAIT IBO-
NIQUEMENT SES TACHES DE ROUSSEUR
7 SUR UNE JOUE, 13 SUR L'AUTRE...

JE VOUS CONNAISSAIS
DE RÉPUTATION
ET J'ADMIRE VOS
EXPLOITS !



... C'EST POURQUOI
JE ME SUIS AMUSÉE
AU DÉTRIMENT
D'UN COLONEL
S.S. CET
APRÈS-MIDI !

MADemoiselle ARHMA NARRA EN
DÉTAILS LA VISITE DE VON HARTZ.



HA ! HA ! HA ! BRAVO !
MAIS POURQUOI
AVEZ-VOUS
FLANQUÉ LA
TROUSSE À
CETTE BRUTE ?

JE SUIS UNE
GITANE ...



... MA FAMILLE VIVAIT EN BOHÈME ... LES NAZIS ONT MASSACRÉ TOUTS LES
MIENS, ET JE MAUDIS CES MONSTRES !



VOILÀ POURQUOI J'AI
FAIT MENTIR LA BOULE
DE CRISTAL ! SI J'AVAIS
EU UNE ARME, J'AURAI
TUE CET OFFICIER DE
MES PROPRES
MAINS !



MERCI DE VOS RENSEIGNEMENTS,
MADemoiselle ! PRÉVEZ-NOUS
SI VON HARTZ VOUS "CONSULTE"
DE NOUVEAU ...

JE NE PENSE
PAS QU'IL
REVIENDRA. IL A
EU TROP PEUR !



LE COLONEL S.S., EN EFFET, N'AVAIT NULLE ENVIE DE S'ENTENDRE PRÉDIRE DES CHOSES DÉSAGRÉABLES...

ET SI CETTE "VOYANTE" DISAIT LA VÉRITÉ ?



UNE SOURDE ANGOISSE LE RONGEAIT...

PUISQUE CETTE FILLE A SU DEVINER LES CHIFFRES "7-13"... POURQUOI SE TROMPERAIT-ELLE QUANT À L'EXPLOSION DE MA VOITURE ?



AU FIL DES HEURES L'ANGOISSE GRANDISSAIT... LE DOUTE DEVENAIT CERTITUDE...

C'EST ÇÀ, C'EST BIEN ÇÀ. LE GRÉLÉ 7-13 PRÉPARE UN ATTENTAT CONTRE MA VOITURE !



VON HARTZ NE SE TROMPAIT QU'À DEMI... EN EFFET...

TEL QUE JE LE CONNAIS, VON HARTZ DOIT VIVRE DANS L'INQUIÉTUDE... IL N'OSERA PLUS METTRE LE PIED DANS SA VOITURE...



ET ALORS ? JE NE VOIS PAS CE QUI TE FAIT SOURIRE !

TU NE COMPRENDS PAS QUE NOUS AVONS LÀ L'OCCASION DE FRAPPER UN GRAND COUP ?



LE GRÉLÉ NE RÉVÉLA PAS SON PLAN, MAIS DURANT DEUX JOURS, IL RESTA EN FACTION DANS LA "PLANQUE" D'OÙ ON POUVAIT OBSERVER LA "KOMMANDANTUR"...

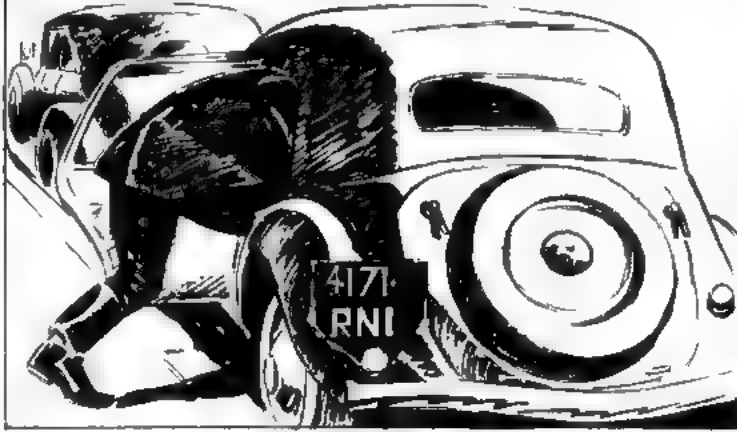


C'EST BIEN CE QUE JE PÉNSAIS... CE GROS MALIN DE VON HARTZ A TROUVÉ LA PARADE !



À PLUSIEURS REPRISES LE GRÉLÉ ASSISTA AUX SORTIES DU COLONEL S.S... SES FANIONS À CROIX GAMMÉE FLOTTANT AU VENT, LA LUXUEUSE MERCEDES S'ARRÊTAIT DEVANT LA "KOMMANDANTUR"... 1263-4-

... MAIS VON HARTZ, DÉDAIGNANT CETTE VOITURE, PRÉFÉRAIT MONTER DANS UN VÉHICULE ANONYME DE L'ESCORTE



CE SOIR LÀ...

HARTZ A UNE FROUSSE BLEUE ! IL CROIT AUX PRÉDICTIONS DE MADEMOISELLE ARHMA ET REDOUTE UN ATTENTAT CONTRE SA MERCEDES !



JE NE COMPRENDS TOUJOURS RIEN À TON PLAN !

ALORS, C'EST QUE TU ES "BOUCHÉ À L'EMER" ? COMME ON DIT À MEN...MUCHE !



NOUS DESCENDONS EN VILLE, L'ERMITE ! ROBERT ET PAUL NOUS ACCOMPAGNERONT !



NON, PAS DE MITRAILLETES, PAUL. C'EST TROP ENCOMBRANT. LES PISTOLETS SUFFIRONT... LES PISTOLETS ET ÇA !



UNE HEURE PLUS TARD, LES QUATRE FRANCS-TIREURS SE GLISSAIENT DANS CETTE VILLE DONT ILS CONNAISSAIENT LES MOINDRES RUELLES...



L'ERMITE SOUPIRA EN PASSANT NON LOIN DU "CABINET DE MADEMOISELLE ARHMA" ...

TU Y CROIS, TOI, À CES VOYANTES "EXTRA-LUCIDES" ?



BIEN SÛR QUE NON, L'ERMITE ! L'AVENIR NE SE LIT NI DANS LE "MARC DE CAFÉ" NI DANS UNE BOULE DE CRISTAL ! IL SE FORGE AVEC LES MAINS ET LA TÊTE DES HOMMES !



1962-5-

LES PARTISANS ARRIVÈRENT EN VUE DU HANGAR OÙ ÉTAIT
GARÉE LA MERCEDES DE VON HARTZ ... TROIS
FACONNAIRES VÉILLAIENT...



NOUS Y VOILÀ ... TU AS
BIEN COMPRIS TON
RÔLE, L'ERMITE ?

"CLAIR COMME DE L'EAU
DE ROCHE", COMME ON DIT
SANS DOUTE DANS TON
MÉNILMONTANT !
NATAL !



LE GRÉLÉ S'ÉCLIPSA, ABANDONNANT SES TROIS COMPAGNONS AUX
ABORDS DU
HANGAR.

NOUS OUVRONS LE FEU
DANS CINQ MINUTES
EXACTEMENT !



LE COLONEL VON HARTZ, DANS UNE
CHAMBRE DE LA KOMMANDANTUR,
VEILLAIT ENCORE... SES PENSÉES
S'ENCHEVÊTRAIENT...



LES PRÉVISIONS DE CETTE
IMBÉCILE DE VOYANTE NE SE
SONT PAS RÉALISÉES ! OOOOH !
MAIS J'Y PENSE TOUT À COUP...



POURQUOI LE GRÉLÉ N'ATTENDRAIT-IL
PAS DEMAIN POUR TENTER SON MAUVAIS
COUP ? IL SAIT SANS DOUTE

QUE JE VAIS
ACCUEILLIR LE
MARÉCHAL WEZLAND
À L'AÉRODROME,
PUISQUE CE
MAUDIT SAIT
TOUT !



ET IL SE DIT QU'IL PEUT FAIRE D'UNE PIERRE DEUX
COUPS : LIQUIDER UN COLONEL ET UN MARÉCHAL AU
COURS DU MÊME ATTENTAT !



À CET INSTANT, DES CRÉPITEMENTS RETENTIRENT DANS
LA NUIT...



1262-6



OH, L'ERMITE ! VOUS AURIEZ VU ÇA !
C'ÉTAIT LE BRANLE-BAS DE COMBAT,
DU CÔTÉ DE LA "KOMMANDANTUR" ...
ET J'AI PU AGIR À MA GUISE !



ET MAINTENANT,
QU'ALLONS-NOUS
FAIRE ?



ATTENDRE LA
SUITE DES
ÉVÉNEMENTS ...
NOUS NE SERONS
PAS DÉRANGÉS
ICI !

JAMAIS LES S.S. EN EFFET, N'AVAIENT
IMAGINÉ QUE LA RÉSISTANCE AVAIT
UN REPAIRE SOUTERRAIN AUSSI
PRÈS DU SIÈGE DE LA
KOMMANDANTUR ...



DÈS LE PETIT JOUR L'EFFEVESCENCE RÉGNA SUR
LA PLACE ... LA MERCEDES RUTILANTE VINT
CHERCHER VON HARTZ ...



VOUS POUVEZ PRENDRE PLACE EN TOUTE
CONFIANCE, COLONEL ... NOS SPÉCIALISTES
ONT VÉRIFIÉ CE VÉHICULE DE FOND
EN COMBLE ...



PEUT-ÊTRE ... MAIS LES
TERRORISTES PEUVENT
ÊTRE EMBUSQUÉS ... ILS
SAVENT QUE CETTE
VOITURE EST LA
MIENNE !



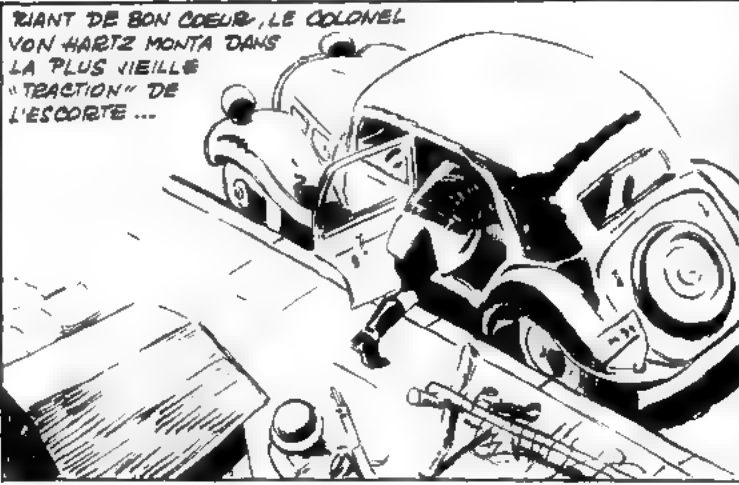
C'EST ELLE QU'ILS PRENDRONT POUR
CIBLE ! DONC COMME "PRÉCAUTION EST
MÈRE DE SURETÉ, COMME
ON DIT ICI ...



...JE VOYAGERAI À
BORD DE CELLE-CI !
C'EST MOINS CONFORTABLE,
CERTES ... MAIS À LA
GUERRE COMME À
LA GUERRE !

1262-8

RIANT DE BON CŒUR, LE COLONEL
VON HARTZ MONTA DANS
LA PLUS VIEILLE
"TRACTION" DE
L'ESCORTE ...



C'EST LE MARÉCHAL WEZLAND QUI SERA ÉTONNÉ DE ME VOIR
DESCENDRE DE LA-DEDANS... COMME UN SIMPLE S.S. !!
HA! HA! HA! EN ROUTE !



LA MERCEDES S'ÉBRANLA, SUIVIE DE TROIS VOITURES...

À QUOI
SONGES-TU,
GOËLE ?

À LA BOULE
DE CRISTAL DE
MADEMOISELLE
ARHMA !



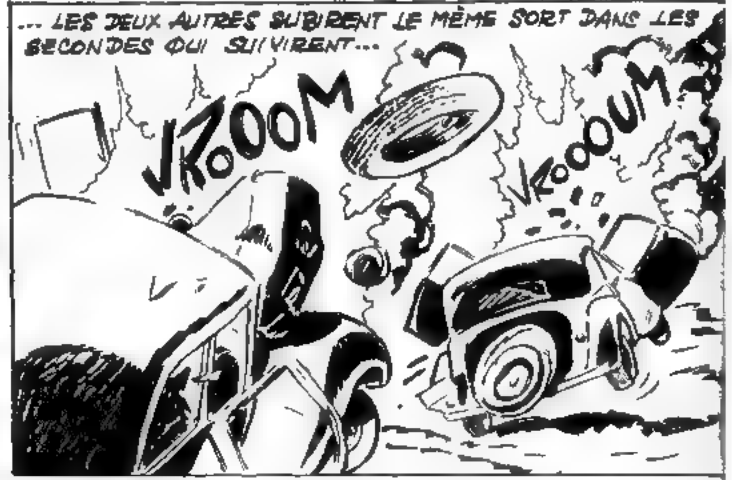
LE REGARD D'ACIER
DU GOËLE PÉTILLAIT.
LES ROSEURS DE
JOIE QUI TEINTAIENT
SES JOUES ESTOMPAIENT
PRESQUE SES
TACHES DE
ROUSSEUR ...



LA VOITURE DU COLONEL VON HARTZ EXPLOSA
LA PREMIÈRE, APRÈS ÊTRE SORTIE DE LA VILLE ...

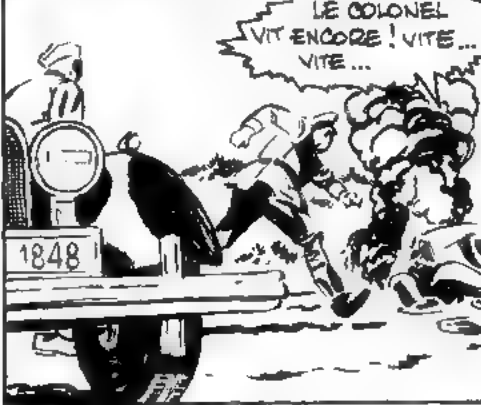


... LES DEUX AUTRES SUBIRENT LE MÊME SORT DANS LES
SECONDES QUI SUIVIRENT...



LES OCCUPANTS DE LA MERCEDES NE
COMPRIRENT JAMAIS POURQUOI LE DESTIN
LES AVAIT ÉPARGNÉS...

LE COLONEL
VIT ENCORE ! VITE...
VITE...

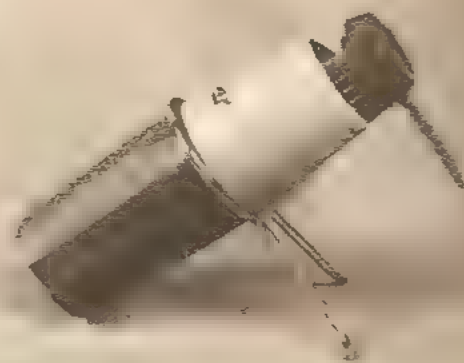


OUI, VON HARTZ VIVAIT ENCORE - MAIS
DE LONGUES SEMAINES D'HÔPITAL
L'ATTENDAIENT...





CHOISISSEZ VOTRE SUPER-GADGET



Chef d'œuvre de la technique japonaise.

Le SUPER-DIANA fera de vous - qui s'en sait ? - le plus grand des reporters.

PIF vous l'offre pour 7 F.

Pellicules utilisables pour le SUPER-DIANA Films 120

En vente partout

1° Collez vos huit bons Super-Gadget PIF dans l'emplacement prévu en bas de la page.

2° Inscrivez très lisiblement, en lettres majuscules, vos nom et adresse, etc sur le bon de commande en bas de la page.

3° Choisissez votre super-gadget, puis rayez les mentions inutiles.

4° Découpez cette feuille suivant les pointilles et vous nous l'adressez dans une enveloppe affranchie à :

PIF SUPER-GADGET, B. P. N° 107, 93-MONTREUIL-SOUS-BOIS

5° Joindre, pour frais de manutention et d'expédition :

a) pour l'appareil photo : 7 F ;

b) pour le mini-ventilateur : 5,50 F.

ATTENTION NE PAS ENVOYER D'ARGENT.

Le versement peut se faire, soit en timbres, soit en virement postal (3 volets), C.C.P. 4620 25, soit en mandat lettre, soit en chèque bancaire.

ATTENTION : Le super gadget est réservé aux lecteurs habitant en France ou en Belgique

A découper suivant le pointillé.

Je choisis l'appareil photo (1).

Je choisis le mini-ventilateur (1).

(1) Rayer les mentions inutiles

**COLLEZ ICI VOS HUIT
BONS SUPER-GADGET**

BON N° 1

BON N° 2

BON N° 3

BON N° 4

BON N° 5

BON N° 6

BON N° 7

BON N° 8

NOM

Prénom

Rue N°

Ville

Département N°

NOM

Prénom Age

Rue N°

Ville

Département N°

JOURNAL ***** DES ***** JEUX *****

HIP
HIP
HIP



L'HISTOIRE DROLE DE LA SEMAINE

Un bègue participe à un grand safari dans l'Ouest Africain. Tout à coup, il se met à hurler.

— HIP... HIP... HIP...

et tous ses amis crient à leur tour.

— HOUURAH !

et ils sont piétinés par un hippopotame...

Le jeu-concours primé lance un appel +

"Remettez de l'ordre dans cette collection de soldats de plomb!"

250 F et un TELECRAFT
(offert par EXICO)
au gagnant

Tous nos détails en page 62-63

AU MEILLEUR, UN SUPER-GADGET

Chaque semaine, vous nous envoyez des blagues, des devinettes, des calembours, des jeux de mots, des charades, des rébus... et pas la moindre petite place pour en faire profiter tous les lecteurs ! Cela ne peut plus durer !

Tel est le sentiment de la Rédaction et c'est pour cela que, à partir de ce numéro, elle a décidé, non seulement de publier les meilleurs envois, mais de récompenser le « meilleur des meilleurs » par le super-gadget ! Votre ami Roger Dal dirigera le Grand jury.

Alors, tous à vos plumes...

Adressez vos envois à :

P I F

"RUBRIQUE DES JEUX"
126, RUE LA FAYETTE
BOITE POSTALE N° 77.X
PARIS (10°)

PAGE 65



**JEAN-MARC CABRELLI —
(PANTIN)**

GAGNE 250 F ET UN BABY-FOOT offert par SPORT-CHAR-LEMAGNE au jeu concours primé n° 1 256.

Voici les 12 erreurs qu'il fallait trouver :

CHARBONNIER : Sac marqué « Farine »
MARCHANDE DE QUATRE-SAISONS : Il n'y a pas de salade
GARDIEN DE LA PAIX : Panneau indicateur à roulettes
MENUISIER : Il rabote son établi
MECANICIEN : Roue carrée
DENTISTE : Instruments non médicaux
INSTITUTEUR : Mauvais résultat au tableau
FACTEUR : Courrier dans la boîte à ordures
JUGE : Tableau non réglementaire
PHOTOGRAPHE : Image à l'endroit
PEINTRE EN BATIMENT : Palette d'artiste
MUSICIEN : Bande dessinée au lieu d'une partition

La liste du jury :

1 PHOTOGRAPHE — 2. MECANICIEN — 3. FAC-TEUR. — 4. MUSICIEN — 5. INSTITUTEUR. — 6. DENTISTE. — 7. JUGE — 8. MENUISIER. — 9. PEINTRE EN BATIMENT. — 10. CHARBONNIER — 11. GARDIEN DE LA PAIX. — 12. MARCHANDE DE QUATRE-SAISONS.

GAGNEZ 250 F

En mettant de l'ordre dans

offert par la Société EXICO

Dans le dessin de droite, vous pouvez voir 12 soldats de plomb. Le jeu consiste à rendre à chacun la coiffure et les jambes qui lui appartiennent.

1° Vous inscrivez donc, dans votre bulletin-réponse, en face de chaque nom de soldat :

- a) le chiffre qui correspond à sa coiffure ;
- b) la lettre qui correspond à ses jambes.

2° Vous classerez ensuite les 12 soldats de plomb dans l'ordre de vos préférences. Vous placerez en premier, celui qui a le plus d'allure, etc. Le douzième étant bien entendu celui qui, selon vous, a le moins d'allure.

INSCRIVEZ VOS REPONSES DANS LE BULLETIN-REPONSE CI-DESSOUS.

Bonne chance...

... et merci pour ces pauvres soldats de plomb.

ATTENTION ! Avant de commencer lisez attentivement ce RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu correctement aux questions, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges Rieu, rédacteur en chef, Roger Dal, Jean Ollivier, Roger Lecureux.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des personnalités (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1262
B. P. PARIS 90-10

Il devra être posté avant le mardi 12 août, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des réponses envoyées après cette date. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le n° 1263.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'imprimerie de Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours. Ne peuvent participer au concours que les lecteurs résidant en France et en Belgique.

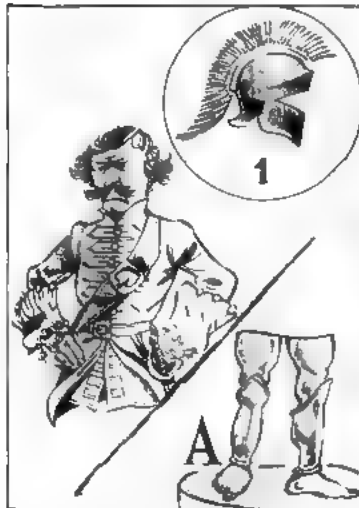
BULLETIN-RÉPONSE

NOM _____ Prénom _____ AGE _____
RUE _____ N° _____
VILLE _____ Département _____

LES SOLDATS DE PLOMB	LES COIFFURES (Indiquer le n°)	LES JAMBES (Indiquer la lettre)	Voici ma liste de préférence :
Garde Française (1756)			1 ^{er}
Police Montée Canadienne			2 ^e
Grenadier d'Empire			3 ^e
Scaphandrier			4 ^e
Garde Noire Ecossaïse			5 ^e
Centurion			6 ^e
Zouave			7 ^e
Poilu 1914-1918			8 ^e
Guerrier Grec			9 ^e
Chevalier du Moyen Age			10 ^e
Chasseur Alpin			11 ^e
Aviateur			12 ^e

un télécraft

cette collection de soldats de plomb



GARDE FRANÇAISE (1756)



POLICE MONTÉE CANADIENNE



GRENADIER D'EMPIRE



SCAPHANDRIER



GARDE NOIRE ÉCOSSAISE



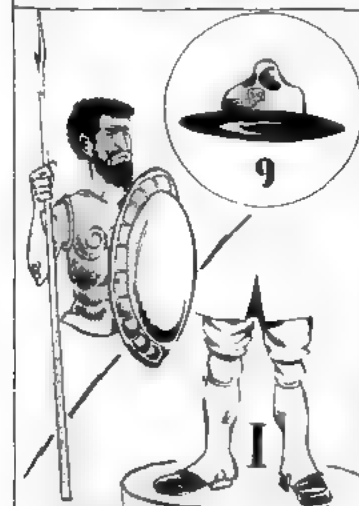
CENTURION



ZOUAVE



POILU 14-18



GUERRIER GREC



CHEVALIER DU MOYEN-ÂGE



CHASSEUR ALPIN



AVIATEUR

le PENSE JEU

Par O.A. GRANDJEAN

Chaque semaine, nous vous proposons quelques idées de jeux. Aujourd'hui, c'est au tour du jeu de la grille... Un jeu passionnant !

*Sur la plage, ou quand il pleut
Que vous soyez deux ou cinquante !*

LE JEU DE LA GRILLE

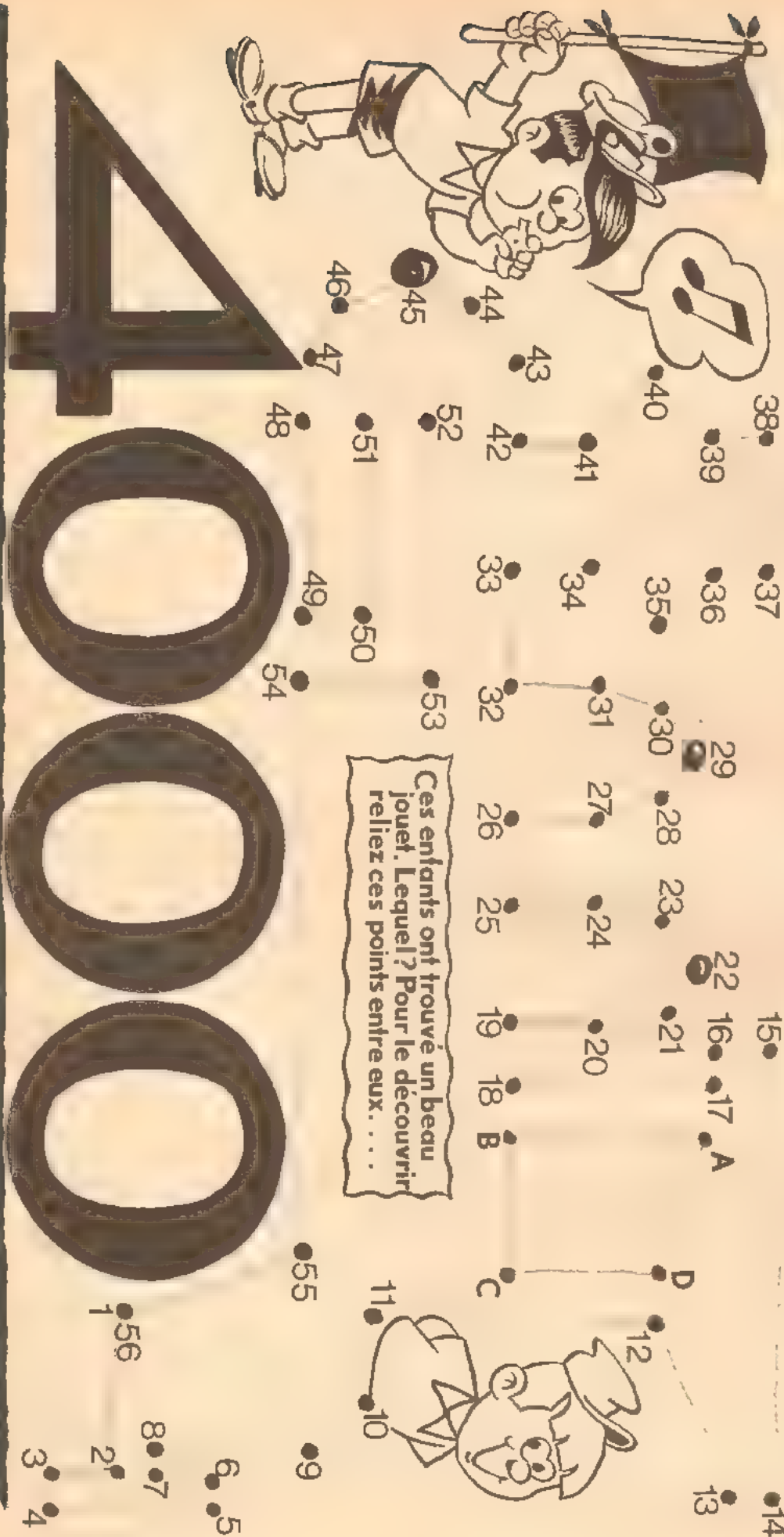
- Dessinez une grille de cinq carreaux sur cinq. Puis remplissez cette grille de dessins très simples (croquis n° 1). C'est la grille collective.
- Préparez d'autres grilles de la même dimension pour les donner à chaque joueur. Attention, ces grilles ne doivent comporter aucun dessin (croquis n° 2).

N°1					N°2				
+	■	△	□	*					
○	◇	▽	◊	Y					
△	▽	◇	◊	Y					
■	◇	▽	◊	Y					
+	■	△	□	*					

- Vous avez distribué les grilles à chaque joueur. A présent, montrez-leur la grille collective pendant trois minutes.
- Quand tous l'ont bien observée, retournez la grille collective, puis demandez aux joueurs de reproduire, dans chaque case de sa grille, les dessins de cette grille collective.
- Vous pouvez imposer un temps limite ou arrêter l'épreuve dès qu'un joueur annonce qu'il a fini.
- A présent, faites vos comptes et inscrivez autant de points qu'il y a de réponses exactes. Celui qui a le plus de points a gagné.

ATTENTION : La qualité des dessins ne rentre pas en ligne de compte. Ce qui importe c'est que le tracé général de chaque petit dessin ait été respecté.

Amusez-vous bien !



CINQ EN UN

Voici une invitée que l'on n'attendait pas:

Et même si la fermière arrive à temps, doutons que le gâteau sera encore mangeable !

Mais en attendant, voici CINQ JEUX EN UN DESSIN.

- 1 Il y a cinq anomalies. Quelles sont-elles ?
- 2 Les pique-niqueurs ont eu la sagesse de dissimuler une baguette de pain. Pourriez-vous la retrouver ?
- 3 Sur l'arbuste de gauche, se trouvent cinq lettres. Cinq lettres qui, une fois rassemblées, vous donneront le prénom du petit garçon
- 4 Vous l'avez peut-être remarqué, trois mots sont inscrits sur des étiquettes : ILS - TES et RANCE. À l'aide des lettres qui composent **cha-**
cun de ces mots, pouvez-vous former deux autres mots. Six mots en tout.
- 5 Pouvez-vous reconstituer le vieux tacot qui a conduit les pique-niqueurs jusqu'à ce coin de campagne ?



(Solutions en dernière page du Journal des Jeux)

	A		D	E	F	I	N	I	T	I	O	N	
C	E		L	A		S	E	M	A	I	N	E	

" CONTRE LE VOL " en 3 lettres

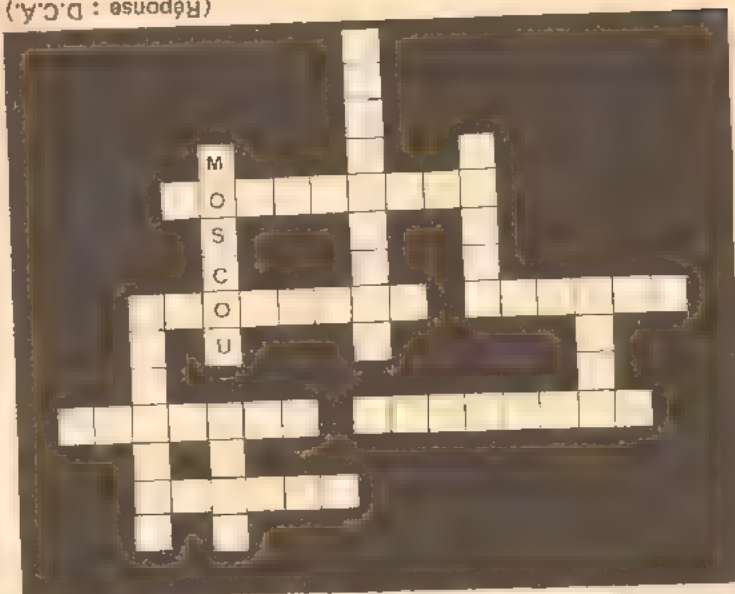
(Réponse : D.C.A.)

DES GRANDES VILLES DANS UN GRAND PAYS

La plus petite ville de notre liste, Koustanaïa, a cent onze mille habitants ! Et la plus peuplée, Moscou, en a sept millions deux cent huit mille ! C'est pourquoi nous avons choisi la capitale soviétique comme point culminant de cette grille dans laquelle vous aurez à replacer, aux endroits qui leur conviennent, les onze autres noms de la liste. Rappelez-vous qu'à chaque rangée de cases correspond un nom et à chaque case, une lettre. Un mot de quatre lettres par exemple, ne peut donc prendre place que dans une rangée de quatre cases.

VOICI LES MOTS A PLACER :

KOURSK — KOUTAISSI — SMOLENSK — MINSK —
ODESSA — RIGA — KIEV — KOUSTANAÏA — SARATOV
— KHARKOV — IAROSLAV.



CHEZ L'ÉPICIER

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Horizontalement :

- Instrument de travail indispensable à l'épicier.
- Le poivre en est un.
- Son héros le plus célèbre fut envoyé au bagne pour avoir volé, non un épicier, mais un boulanger (initiales). — Qui n'a pas encore été payé.
- Qualifie des denrées peu courantes.
- Lettres de lentilles — Se trouvent dans les pâtes.
- Dont on a enlevé la crème.
- Morceau de savon — Ne suffiraient plus de nos jours à régler la note de l'épicier.

Verticalement :

- Sont vendus chez l'épicier pasteurisés ou non.
- Un peu de câpres — Demonstratif
- Apporter à domicile les marchandises commandées par le client
- Faire des achats.
- Négation — L'épicier qui tient boutique dans une rue portant son nom ne sait peut-être pas que ce général d'Empire fut chargé d'arrêter le duc d'Enghien (initiales).
- Pas beaucoup.
- Ce que répond l'épicier quand il a vendu tous ses stocks de légumes secs.

Le jeu consiste à lire dans cette grille le plus grand nombre possible de noms de fruits. Pour chacun, vous partez d'une lettre quelconque et vous devez toujours prendre la suivante dans une des cases voisines par un côté ou un coin. Il est permis de prendre deux fois la même lettre. Accordez-vous dix minutes, comptez les noms trouvés et reportez-vous au tableau ci-dessus.

MOINS DE 2 : Ne vous proposez pas pour la cueillette : il en resterait trop sur les branches.

DE 3 A 5 : Votre méthode vous aidera dans la vie.

DE 6 A 8 : Soigneux et perspicace, vous avez décroché la timbale... de fruits.

PLUS DE 8 : Ouvrez un commerce de « Fruits et Primeurs » !

MAGI-GRAMME

M	F	P	U	N
N	A	R	O	M
O	K	I	E	C
L	C	S	N	D
E	M	A	B	E

(Solutions en dernière page du Journal des Jeux.)



LES SECRETS DU PERE PASSE- PASSE

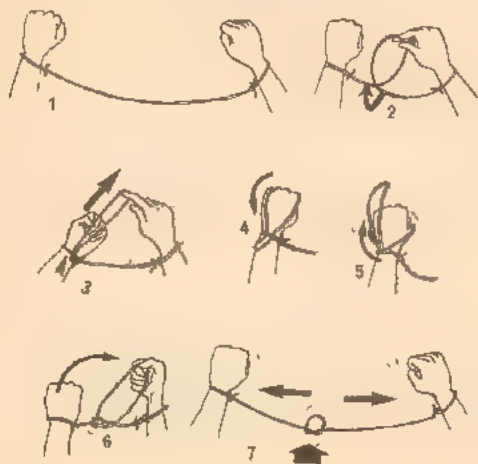
LE NŒUD MYSTERIEUX

Impossible ! Impossible !... me direz-vous ! Et pourtant, je vous parie une baguette magique que le plus mystérieux des nœuds va se former sous vos yeux !

Pour ce tour, il vous faut une ficelle. Les deux extrémités de cette ficelle sont attachées à vos poignets (figure 1).

ET MAINTENANT FAITES UN NŒUD AU MILIEU DE LA FICELLE SANS DETACHER LES POIGNETS !

Très simple : de la main droite, vous saisissez la partie libre de la ficelle et vous la croisez (figure 2). Vous engagez cette boucle croisée dans le bracelet de ficelle entourant le poignet gauche, en dirigeant la boucle vers l'extrémité des doigts et en opérant du côté de la paume de la main (figure 3). Vous tirez sur cette boucle de façon à la passer au-dessus des doigts de la main gauche. Opérant maintenant sur le dos de la main, vous refaites passer la boucle en sens inverse, c'est-à-dire en s'éloignant des doigts, sous le bracelet (figure 4). Vous la tirez enfin vers l'extrémité des doigts (figure 5) pour y faire passer la main (figure 6). Il n'y a plus alors qu'à éloigner les deux mains pour que le nœud ainsi formé vienne se serrer au milieu de la ficelle (figure 7). Bien malin qui pourra vous imiter !



Que ceux qui craignent les émotions fortes tournent la page ! Ce jeu n'est pas pour eux !..

...Car il s'agit d'un jeu dangereux où toutes vos qualités de spéléologue vous seront nécessaires.

Le jeu des Spéléologues

COMMENT COMMENCER ?

Vous pouvez être 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs. Chaque joueur se munit d'une marque (une pièce de monnaie, un haricot, un bouton, etc.). Il vous faut également un dé.

COMMENT Y JOUER ?

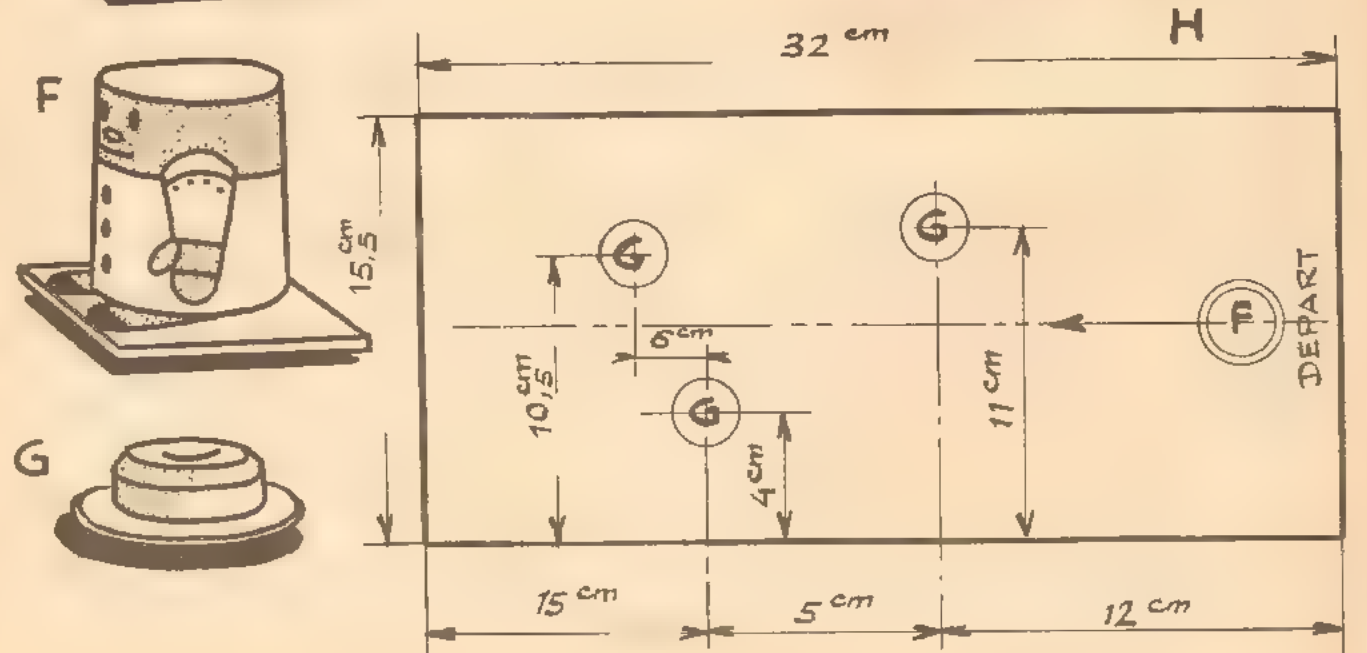
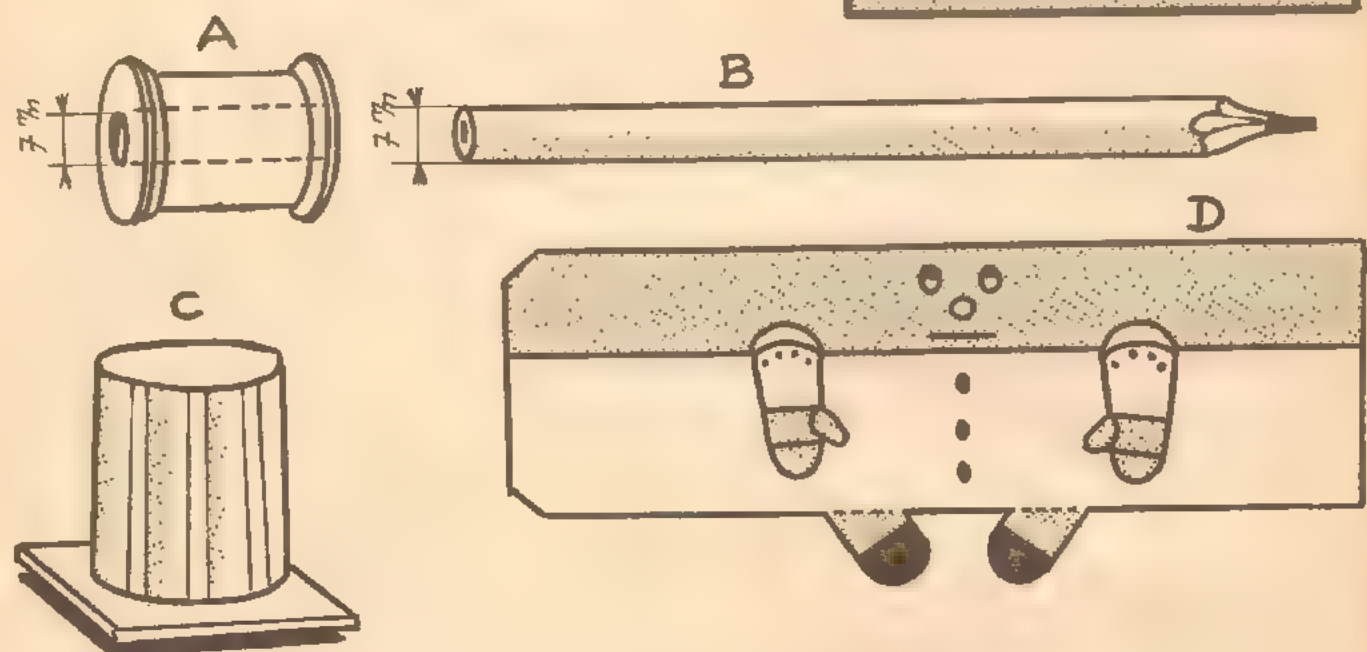
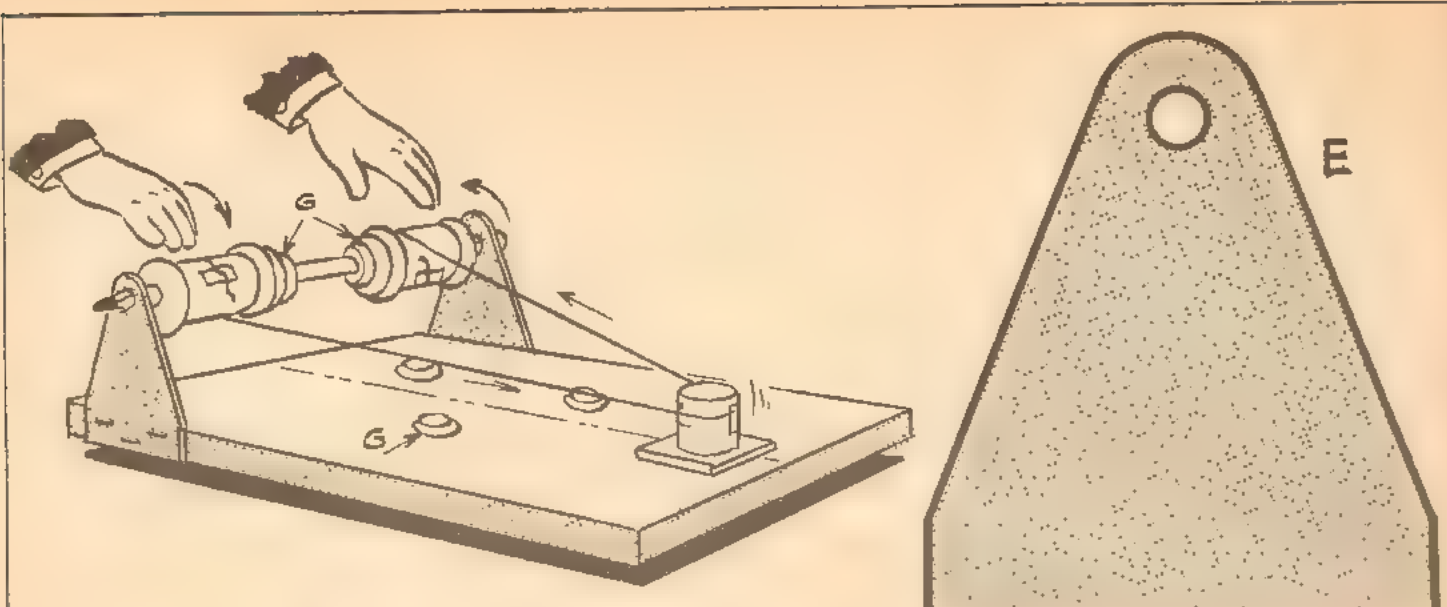
Chaque joueur lance son dé, à tour de rôle et fait avancer sa marque d'autant de points que le dé l'indique. Tout « spéléo » arrivant à la case occupée par un autre oblige ce dernier à revenir cinq cases en arrière.

LES OBSTACLES :

- 4. VOUTE AUX CHAUVES-SOURIS : Reprenez le départ.
- 8. LA CHATIERE : Passez un tour.
- 13. LE PUITS : Passez deux tours, il vous faut reprendre votre souffle.
- 18. LE BOYAU : Allez au 23.
- 24. LE PONT DU DIABLE : Descendez au 30.
- 31. LA FONDRIERE : Remontez au 15.
- 37. LA CASCADE : Passez un tour il faut vous préparer au danger.
- 40. LE SIPHON : Revenez au 34 chercher le canot pneumatique.
- 45. LE LAMINOIR : allez au 53.
- 49. L'ABRI : Reposez-vous pendant trois tours.
- 52. LA GRILLE : Retournez au 44 prendre un scaphandre.
- 55. LA PLUIE DE PIERRES : Revenez au 50 prendre votre casque.
- 58. L'EBOULIS : Attendez qu'un autre spéléo vienne vous remplacer.

C'est celui qui ~~DEPASSE~~ le premier la case 63.

mais encore une fois... prudence !



NICOLAOU.26



UN ROBOT GLISSEUR



COMME VOUS POUVEZ LE VOIR, NOTRE « MAÎTRE BRICOLEUR » NICOLAOU, N'A PAS MENAGÉ SES EFFORTS. IL NOUS A DIT : « MEME SI JE DOIS Y PASSER DIX ANS, JE METTRAI AU POINT UN ROBOT GLISSEUR. » IL N'A PAS MIS TOUT A FAIT DIX ANS, MAIS LE RESULTAT EST LA ! ET A PRESENT, C'EST A VOUS DE VOUS METTRE AU TRAVAIL !

Munissez-vous de deux bobines en bois A, d'un crayon B, d'un pot de petits suisses C, de 5 bouchons en matière plastique G, d'un couvercle de boîte à chaussures H aux mesures indiquées. Découpez deux figures E dans du carton. Percez de la grosseur d'un crayon. Agrafez sur la table de jeu H. Tracez les emplacements G, placez-y les bouchons. Glissez la crayon chargé des bobines et des bouchons. Formez votre personnage en découpant D et le collez autour de C selon le modèle d'ensemble : passez un fil. Maintenez-le aux bobines A et F à l'aide de scotch.

Voilà, votre robot glisseur est construit ! Il ne vous reste plus qu'à y jouer.

Le jeu consiste à faire parcourir la table de jeu à votre robot en évitant les trois obstacles G. Par exemple, pour éviter un obstacle à gauche, enrroulez votre bobine droite en tirant devant vous. Serez-vous assez adroit pour donner vie à cet incroyable robot ?

AU MEILLEUR, UN SUPER GADGET !

Nos lecteurs ne sont pas en reste ! Chaque semaine nous recevons des charades, des devinettes, des calembours, des jeux de mots, des rébus, des blagues... Tous aussi bons les uns que les autres !

A partir d'aujourd'hui, nous publierons les meilleurs envois et « le meilleur des meilleurs » sera récompensé d'un super-gadget.

Roger DAL dirigera le grand jury.

Alors tous à vos plumes...

Adressez vos envois à

PIF

« RUBRIQUE DES JEUX »

126, RUE LA FAYETTE — BOÎTE POSTALE N° 77.X
PARIS

LES MEILLEURS ENVOIS POUR CETTE SEMAINE :

Une devinette : de Bernard CALCY de PARIS.

— Comment boire un verre d'eau, le bras tendu, sans renverser une seule goutte de liquide et sans être acrobate ?
...Tout simplement en tendant le bras gauche et en buvant de la main droite.

Une charade : de Danielle SOOM à ENGHEN.

— Dans mon premier, je pose viande de bœuf et légumes assortis.
Puis, j'ajoute mon second
Et enfin, j'allume mon troisième sous mon premier.
Après trois heures de cuisson, j'obtiens mon tout !

POT - EAU - FEU - POT (Pot au-feu)

ROGER DAL A CHOISI

Le gagnant du super gadget :
J.-M. DUMONT à TOULOUSE.

Bravo pour cette histoire drôle.

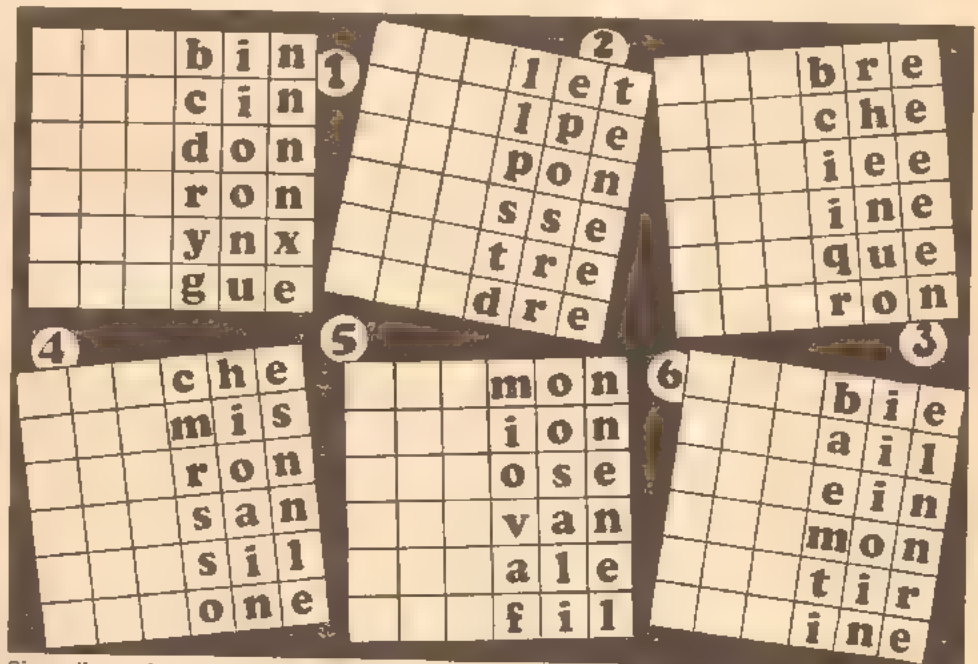
« Un cow-boy pas plus haut que trois pommes, entre dans le saloon et se met à crier :

— Qu, a peint mon cheval en vert ?
Un colosse de 2 m de haut s'approche du petit cow-boy et lui dit :

— C'est moi qui ai peint ton cheval en vert. Il ne te plaît pas comme ça ?

— Oh ! si... il me plaît répond le petit cow-boy. J'adore le vert... mais je voulais seulement savoir quand vous allez passer la deuxième couche...

A DEMI-MOTS



Six grilles qui comportent chacune six mots...

Mais, comme vous pouvez le constater, il manque à chaque mot, trois lettres.

Pour chaque grille, ce sont toujours les mêmes lettres qui manquent. Par exemple, pour la première grille, il manque L A R ce qui donne LARBIN — LARCIN — LARDON — LARRON

— LARYNX — LARGUE.

Il vous reste à trouver les lettres qui complètent les mots des cinq autres groupes.

Bulles au bord de Mer

Sur cette plage des beaux jours de vacances, surpeuplée d'estivants agités, il se passe « des tas de choses » et il se dit des flots de paroles (en face des flots de la mer). Mais notre dessinateur et ami Gring n'a pas donné à chacun la parole qu'il doit réellement prononcer.

Voulez-vous tenter de remettre tout en ordre en rendant à chacun la bulle qui lui convient.

(Solution en dernière page du Journal des Jeux.)





ÊTES-VOUS CHEVALERESQUE

Nous ne sommes plus, bien sûr, aux temps de la chevalerie. Les hautes traditions de loyauté, de courage, d'honneur, se sont-elles perdues pour autant ? Non pas : mais on dit maintenant être franc-jeu, régulier, sport, fair-play, etc.

Vos réponses à ces quelques questions vont vous dire si vous êtes chevaleresque.



1. Quand vous rendez service en attendez-vous automatiquement une récompense ?

2. Préférez-vous perdre au jeu plutôt que de gagner en trichant ?

3. Avez-vous l'esprit d'équipe, renoncez-vous à briller individuellement pour assurer le succès de tous ?



4. Vous arrive-t-il de travestir la vérité pour ne pas être puni ?

5. Gardez-vous les petits secrets qu'on vous confie, même s'ils paraissent n'avoir aucune importance ?

6. La destinée de Newton vous paraît-elle plus enviable que celle d'Ivanhoé ?

7. Vous est-il déjà arrivé de vous charger d'une faute que vous n'aviez pas commise pour innocenter un camarade injustement accusé ?



OUI
ou
NON



8. La fin justifie les moyens. Ce qui veut dire qu'importe la manière que l'on emploie pour atteindre un but pourvu qu'on « arrive ». Etes-vous d'accord ?

9. La raison du plus fort est toujours la meilleure. Pensez-vous que ce soit exact ?



10. Quand vous regardez, à la télévision, la retransmission d'un match, vous êtes automatiquement pour l'équipe de votre ville (ou l'équipe nationale) ?

11. Quand deux camarades se chamaillent, vous mettez-vous toujours du côté du plus faible ?

12. Même s'il a cent fois tort ?

13. L'épée de Roland se nommait Glairval

14. Etes-vous régulier parce que vous pensez, tous comptes faits, que c'est le meilleur moyen de réussir ?



OUI
ou
NON

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 5, 7, 11.

Un point également pour « non » à : 1, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, puis allez consulter les solutions pour savoir si vous êtes chevaleresque.

SOLUTION DES JEUX

CINQ EN UN

Anomalies

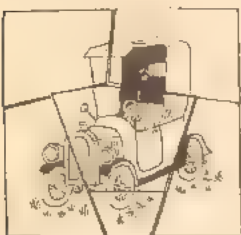
Un des enfants perchés dans l'arbre possède trois jambes. L'arête de poisson possède deux têtes. Le coq du clocher est à l'envers. Antenne de télévision sur le transistor. La fermière s'est trompée de chaussettes : elle en porte une rayée verticalement et une autre rayée horizontalement.

Objet caché

La baguette se trouve confondue avec l'un des montants de la barrière.

Le prénom du petit garçon

ALAIN



Le jeu des anagrammes :

ILS : SIL (argile jaune ou rouge)
LIS (Fleur)

RANCE : NACRE
CRANE

TES : EST (point cardinal).
SET (manche au tennis).

Puzzle : voir croquis.

CODE SECRET :

Horizontalement et de haut en bas : SEPT — DOUZE — UN — DEUX — HUIT — VINGT — CENT — TROIS — QUINZE — TREIZE.

Verticalement et de gauche à droite : SIX — QUATRE — TRENTE — SEIZE — DIX — CINQ — QUARANTE — NEUF — ONZE — MILLE.

QUESTIONS PIÈGES

1. Les dromadaires n'ont qu'une bosse. — 2. Deux ans. — 3. L'argent. — 4. L'ombre. — 5. Dans le dictionnaire. — 6. On ne peut prévoir un enterrement trois semaines avant. — 7. C'est moi.

JEU DU FRANGLAIS

MUSIC-HALL : Établissement offrant un spectacle de variétés.
SHOW : Spectacle de variétés.
O.K. : D'accord.
SUPER : De premier ordre.
STAR : Étoile, vedette.
HIT PARADE : Présentation des derniers succès.
BYE : Au revoir, salut.

ÉNIGME

Lorsque LUDOVIC traverse la place du village à midi, la bicyclette est dans une direction, à deux heures elle est dans l'autre sens. Son propriétaire s'en est donc servi... pour aller voler des pommes.

DES GRANDES VILLES DANS UN GRAND PAYS

Horizontalement et de haut en bas : KOUSTANAI — SMOLENSK — KOURS — KHARKOV — IAROSLAV — ODESSA.
Verticalement et de gauche à droite : SARATOV — MOSCOU — KIEV — KOUTAÏSSI — MINSK — RIGA.

CHEZ L'ÉPICIER

Horizontalement : 1. BALANCE. — 2. ÉPICE. — 3. VH — DU. — 4. RARES. — 5. ET — PS. — 6. ÉCRÉMÉE. — 7. SA — SOUS.
Verticalement : 1. BEURRES. — 2. AP — CA. — 3. LIVRER. — 4. ACHETÉS. — 5. NE — MO. — 6. PEU. — 7. ÉPUISÉS.

LE MAGIGRAMME

RAISIN — FRAISE — POIRE — POMME — MURE — KAKI — CERISE — MERISE — ANANAS — CASSIS — AMANDE — BANANE — MARRON — MELON — FAINE.

A DEMI-MOTS

1. LARBIN — LARCIN — LARDON — LARRON — LARYNX — LARGUE
2. POULET — POULPE — POUPEL — POUSSÉ — POUTRE — POUÏRE.
3. MARBRE — MARCHE — MARIÉE — MARINE — MARQUE — MARRON
4. PERCHE — PERMIS — PERRON — PERSAN — PERSIL — PÉRONE
5. MORMON — MORION — MOROSE — MORVAN — MORALE — MORFIL.
6. SERBIE — SERAIL — Serein — SERMON — SENTIR — SERINE

BULLES AU BORD DE LA MER

1. H. — 2. J. — 3. F (à propos du hors-bord). — 4. E. — 5. G. — 6. C. — 7. B. — 8. I. — 9. D. — 10. A.

ÊTES-VOUS CHEVALERESQUE ?

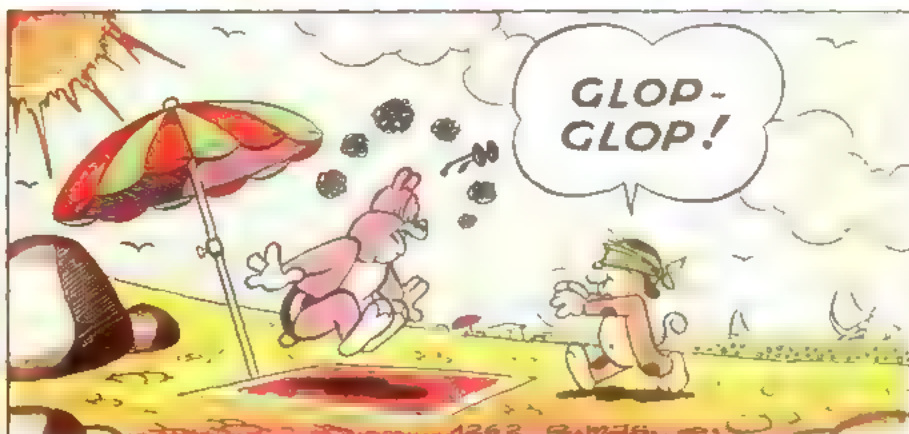
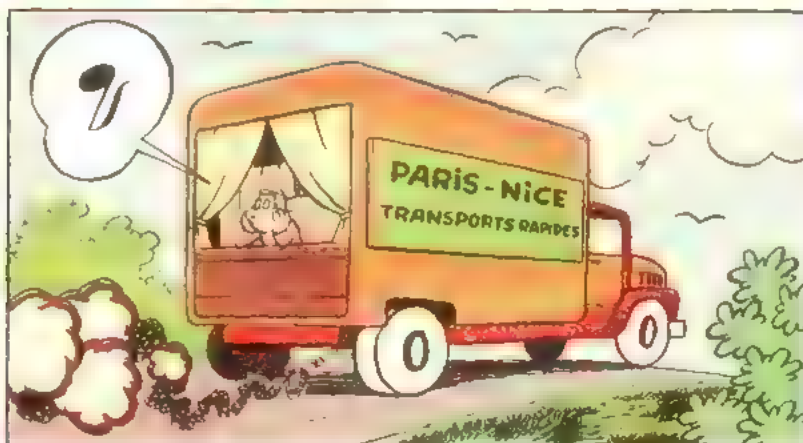
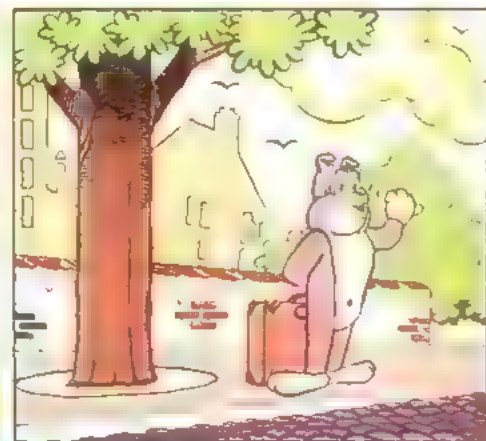
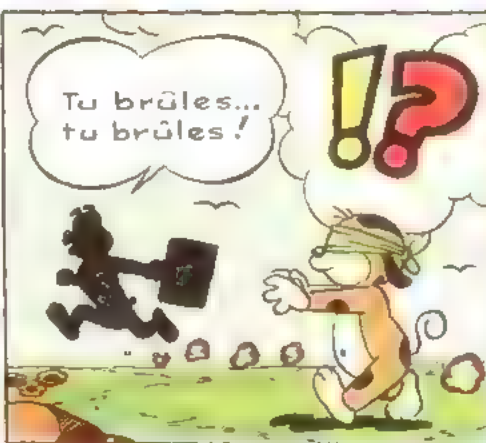
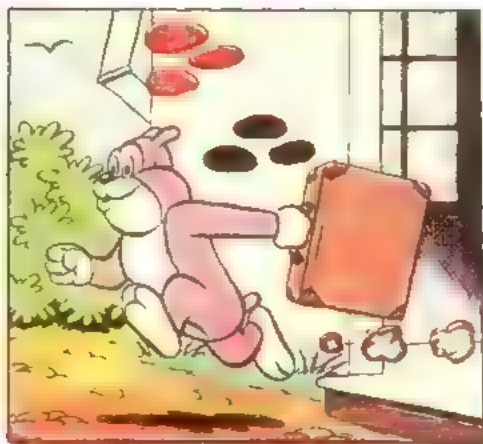
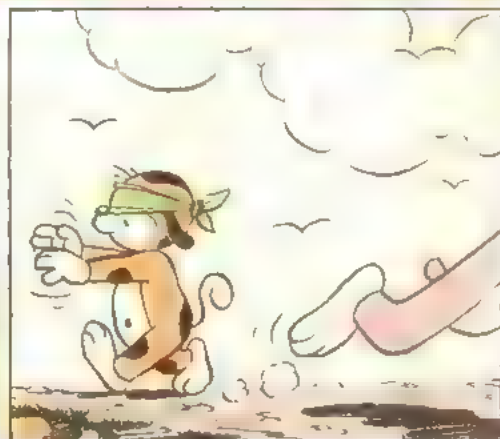
Si vous avez plus de 8 points, vous êtes loyal et « régulier ». En d'autres temps, vous auriez été parfaitement digne d'être un parfait chevalier. Vos amis doivent avoir confiance en vous. Entre 4 et 8 points, vous êtes franc, mais cela ne va pas jusqu'à nuire à vos propres intérêts. Votre « régularité » dépend beaucoup de vos sympathies.

Moins de 4 points : vous êtes plutôt partisan de la débrouillardise. Prenez garde à ce qui arrivera quand tous vos amis auront « compris ».

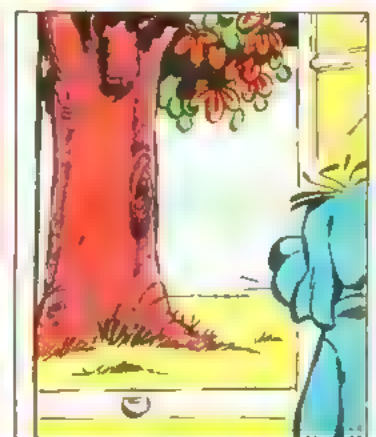
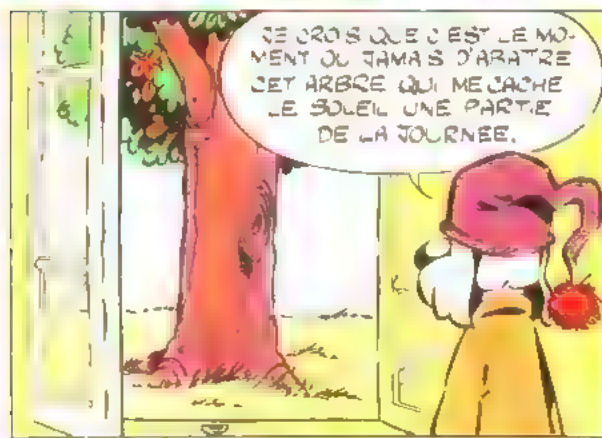
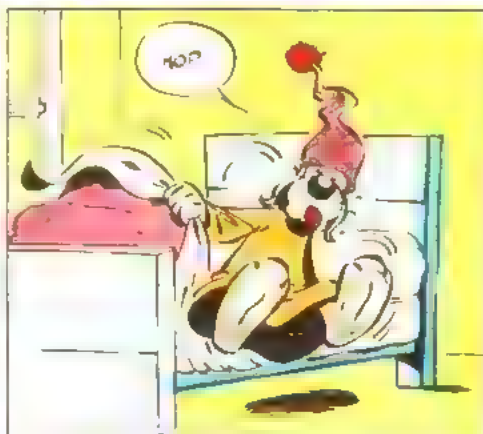
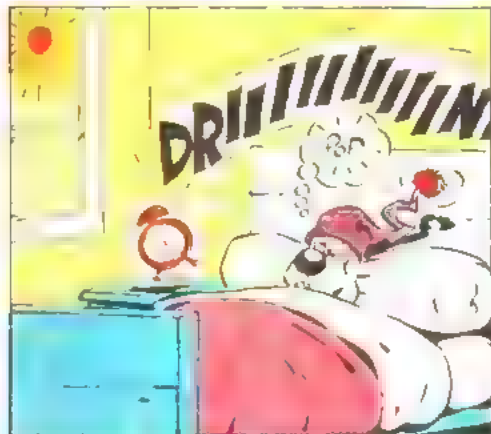
Et pour finir, une leçon de dessin !

Reproduisez sur une feuille de papier, le dessin n° 1, puis complétez comme indiqué sur le dessin n° 2. Il ne vous reste plus qu'à recopier les détails du dessin n° 3... et votre clown prend vie.





FAI-LURON



Mar
GOTLIB





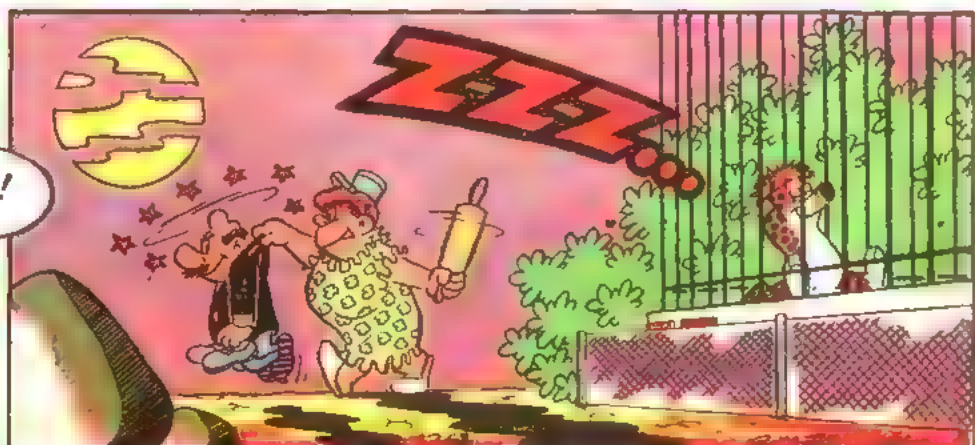
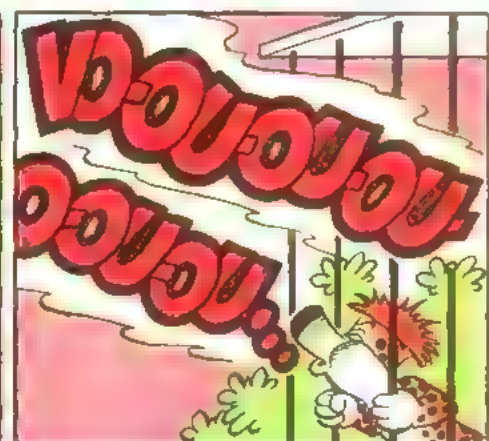
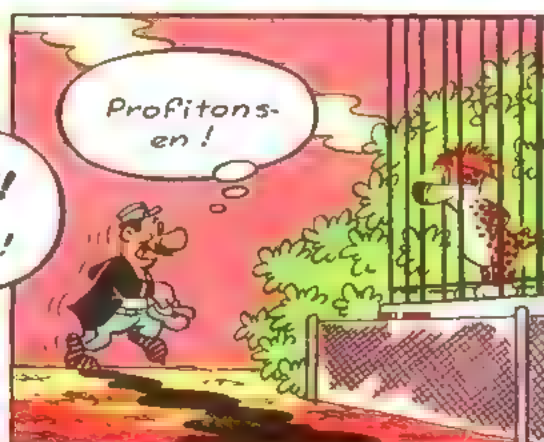
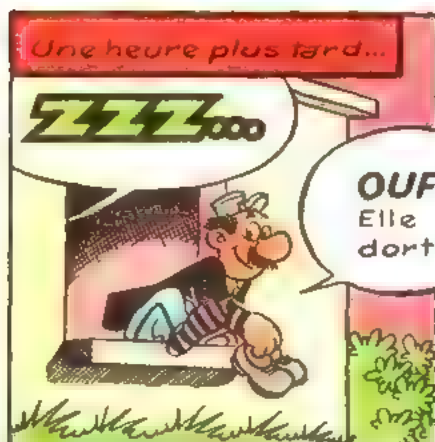
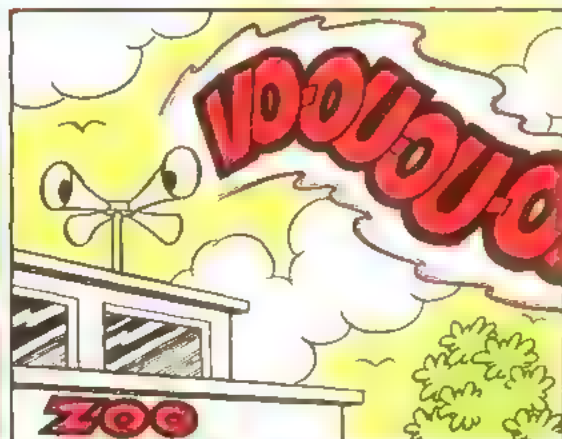
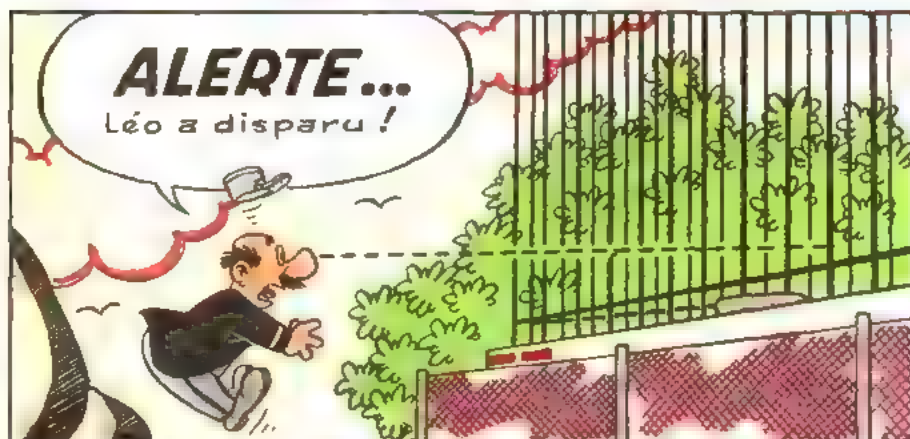


LÉO... bête à PART...



Scénario : SANI MAS.

Dessin : MAS





qui veut gagner de merveilleux voyages au pays des éléphants?

6 randonnées en Afrique pour les grands vainqueurs!
10.000 éléphants gonflables pour tous les autres gagnants!
Aux 3 grands concours Néocide, tu peux gagner chaque fois
(le 30 Juin, le 16 Août et le 30 Septembre).



Pourquoi l'Afrique, pourquoi des éléphants? Mais parce que l'éléphant est l'emblème de la marque Néocide. Et qu'il figure — parole d'éléphant! — sur tous les produits Néocide (bombes, carrés, etc...). A chacun des 3 Concours Néocide, il y aura d'abord deux grands vainqueurs. Si tu es l'un d'eux, tu vas donc partir faire l'un des merveilleux voyages à travers



l'Afrique mystérieuse. Sur les pistes du Mont Kenya, dans la forêt équatoriale, au pied des neiges éternelles, tu feras de fantastiques randonnées en jeep au milieu des plus beaux paysages du monde. Et tu ne partiras pas seul. Tu emmèneras avec toi qui tu veux : ton frère, ta grande sœur... Et puis il y a encore à chaque Concours 3.333 éléphants pour les autres gagnants : d'extraordinaires éléphants gonflables, tout en couleurs, hauts comme toi, pour jouer à la plage ou à la



maison : au total donc, 10.000 éléphants. Jamais tu n'as fait de concours aussi facile! Tout ce qu'on te demande c'est de bien, bien regarder le petit éléphant Néocide qui figure



sur les bombes, les carrés... ou sur tous les produits insecticides de la gamme Néocide... et de le dessiner, ou de le peindre, en train de chasser un insecte. Rien d'autre à faire. Envoie-nous ton chef-d'œuvre à "Grand Concours Néocide" — Cedex 888 — 75-PARIS-BRUNE en y joignant ton bulletin de participation



soigneusement rempli. Mais attention : une même réalisation ne pourra être envoyée qu'à un seul concours. Un jury se réunira 3 fois et sélectionnera à chaque fois les meilleurs dessins. Attention : Si tu veux gagner au 2^e des 3 grands concours Néocide, envoie-nous ton dessin avant le 16 Août, minuit (le cachet de la poste faisant foi)

Maintenant, demande vite à ta maman une bombe ou un carré Néocide. Regarde bien le petit éléphant qui y figure. Fais un très beau dessin... Et bonne chance!

BON DE PARTICIPATION
à expédier à Grand Concours Néocide
Cedex 888 - 75 Paris-Brune

Nom _____
Prénom _____
Date de naissance _____ N° _____
Rue _____ N° _____
Ville _____ N° du départ _____

NOM ET ADRESSE DU DÉTAILLANT NÉOCIDE _____

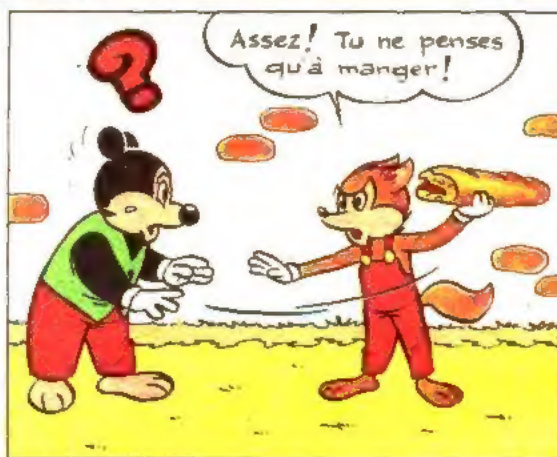
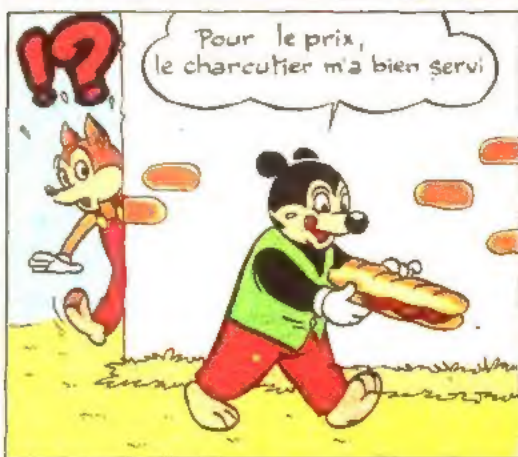
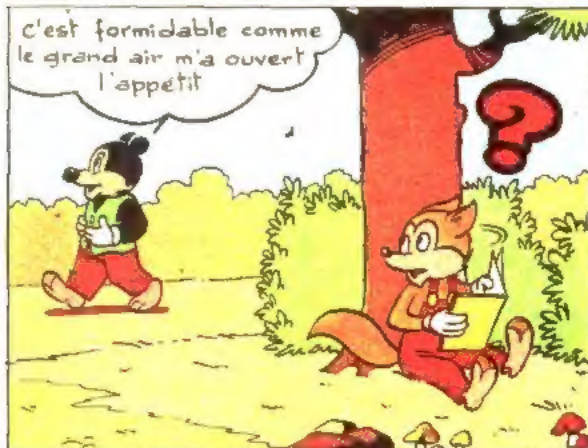
N.B. : Les 3 grands Concours Néocide sont réservés à tous les jeunes âgés de moins de 15 ans ou 30.9.1969. Ils sont placés sous le contrôle de M^r Dragon, Huissier à Paris. La participation aux concours entraîne l'acceptation du règlement complet, qui sera envoyé sur demande à "Concours Néocide" - Cedex 888 - 75 Paris-Brune (joindre une enveloppe timbrée portant vos nom et adresse). Le classement des dessins ou peintures sera établi par un jury de dessinateurs, dessinatrices et mères de famille de la région parisienne, en fonction des critères suivants :
1. ressemblance avec l'éléphant Néocide 2. présentation 3. originalité.



PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAOU



Suite de la page 2.
GEORGES BILLON, à
CLERMONT-FERRAND

— Je voudrais plus de « Placid et Muzo » !

— Voilà une opinion nettement affirmée. Nous te signalons que tous les trois mois, paraît « Placid et Muzo Poche » dans lequel il y a 100 gags de tes héros préférés et 100 jeux animés par eux.

JEAN TARGUEN, à LILLE

— Est-ce que « Pif » est connu dans d'autres pays que la France ?

— Oui bien sûr. Notre journal est vendu dans beaucoup de pays étrangers et nous recevons un courrier important de nos amis lecteurs italiens, roumains, hongrois, anglais, bulgares, tchèques, belges, russes, canadiens, polonais, allemands, etc.

Voici d'ailleurs une photo envoyée par un lecteur bulgare, qui prouve que « Pif » est connu dans ce pays, puisque les enfants en font des costumes pour les fêtes qu'ils organisent.



ANDRÉ JALUN, à PARIS

— Bravo pour les gadgets... Ah! le lance-bulles, quel succès! Je m'exerce pour faire des bulles carrées... Est-ce que des lecteurs ont réussi à en faire ?

— Oui quelques-uns nous l'ont écrit! Mais nous n'avons pas la preuve. Comment l'avoir d'ailleurs ?

Certains d'entre vous nous disent en avoir fait en couleurs? Bigre! Nous aimerions connaître votre secret! Écrivez-nous-le.

Nous remercions :
CAROLE BOUMARD, à SAINT-HERBLAIN,
FRANÇOISE LINQUET, à PARIS,
MICHÉL BRICKS, à MONTREUIL,
HENRI ANFRAI, à DRANCY,
CHAUMIER, à NEVERS,
DOMINIQUE PERROCHON à PAVILLONS-SOUS-BOIS,
de leurs envois.

PUIS IL SE LAISSA
EMPORTER PAR LES
COURANTS VERS L'HORIZON...



LA SEMAINE PROCHAINE...

Une histoire comique en 5 pages, de PIF et LE PIRATE DE L'AIR,

une aventure de RAHAN en 20 pages
"LE TOMBEAU LIQUIDE",

une histoire comique en 7 pages d'ARTHUR
LE FANTOME. "LE FILON DU VIEUX GEORGES,

une aventure en 10 pages de TEDDY TED,
"LES SILENCES DE L'APACHE".

Et comme chaque semaine...

LE CONCOMBRE MASQUÉ, COUIK, NESTOR,
PIFOU, GAI-LURON, M. LE MAGICIEN, LÉO BÊTE
A PART, AILLEURS, PLACID ET MUZO.

Le JOURNAL DES JEUX de 16 pages, avec
LE JEU CONCOURS PRIMÉ, qui vous fera gagner 250 F
et un magnifique cadeau.

+ LE GADGET-SURPRISE de la semaine.

Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.

